POR SÓLO 2'50€

TODAS LAS NOVEDADES: THE DARKNESS 2 ★ KINGDOMS OF AMALUR ★ UNCHARTED: EL ABISMO DE ORO ★ ASURA'S WRATH ★ RESIDENT EVIL REVELATIONS ★ BINARY DOMAIN ★ UFC UNDISPUTED 3 ★



TU REVISTA MULTIPLATAFORMA

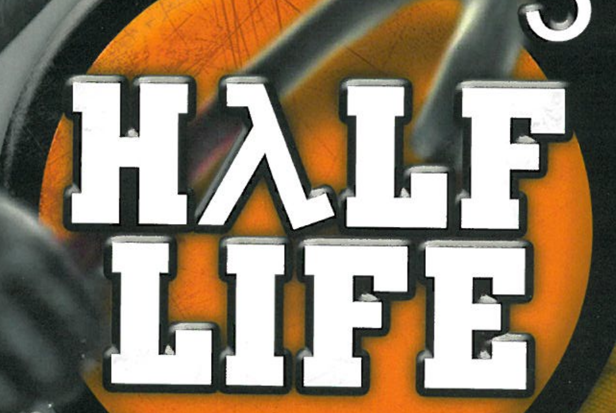
NÚMERO 42
MARZO 2012

Las Guías

NUEVAS GUÍAS
¡Búscalas en el interior!

MÁS JUEGOS...
MASS EFFECT 3
SYNDICATE
STREET FIGHTER X TEKKEN
THE LAST STORY
SPEC OPS
MARIO PARTY 9
TAKE ON HELICOPTER

TE CONTAMOS POR QUÉ VALVE DEBE SACAR



Gordon ...¿estás ahí?

AVANCES
FAR CRY 3
Un regreso espectacular

METAL GEAR SOLID SNAKE EATER 3D
¡Salimos nosotros en el juego!

www.marcaplayer.com







PS3
PlayStation 3
XBOX 360
XBOX
LIVE



DOMINA LOS CIELOS EN MISIONES DE EMERGENCIA











DOBLE DVD 9
CON 17 GB EN CONTENIDOS



PONTE AL MANDO DE
HELICÓPTEROS CIVILES Y MILITARES



GUÍA OFICIAL CON
TODOS LOS EXTRAS

EN TU TIENDA DE
VIDEOJUEGOS PREFERIDA
POR SÓLO

19'95€





ES UNA REVISTA DEL GRUPO UNIDAD EDITORIAL, REVISTAS S.L.U.

Presidente Ejecutivo: ANTONIO FERNÁNDEZ-GALIANO
Director General Unidad Editorial: ALEJANDRO DE VICENTE
Director General MARCA: NICOLA SPERONI
Director General Publicidad: JESÚS ZABALLA

Director General Editorial: PEDRO J. RAMÍREZ
Director Editorial: MIGUEL ÁNGEL MELLADO
Director de Arte: RODRIGO SÁNCHEZ

DIRECTOR
David Sanz Verjano

COORDINACIÓN DE CONTENIDOS
- Gustavo Maeso (Marca Player)
- Chema Antón (Marca Player)
- *Juan García (Guías)*
- *Jaume Esteve (Marcaplayer.com)*

REDACCIÓN / COLABORADORES
- Alejandro Peña
- Marta Sánchez Ortigosa
- John Tones (Mondo Pixel y M. Viejuno)
- Gina Tost (Geek Geek)
- Angel Llamas "Wako"
- Akihabara Blues
- Iván H. Cuesta
- Edu López
- Rodrigo De Cebrián
- javier Artero
- José Herráez

DISEÑO
- Juanma Castillo (Diseño Original Marca Player, Diseño Portada, Guías, Responsable PC y Hardware)
- Sol García (Maquetación)

EDICIÓN Y CIERRE
- Marta Sánchez Ortigosa (Edición)
- Sol García (Cierre)

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Área Internet: YAGO SOSA HARGUINDEY
Director de Publicidad MARCA.com: BORJA FERNÁNDEZ ALONSO
Responsable de Producto: JOSÉ A. MUÑOZ-CALERO (josea.munoz@unidadeditorial.es) Tel. 91 443 55 58
Coordinación: Mª Trinidad Martín
Tfno.: 91 443 52 54

Zona Norte
Delegado: Gerardo Manrique 94 473 91 10 **Vizcaya:** Juan Luis González-Anduiza 94 473 91 10 **Asturias/Cantabria:** Pablo Fernádez Galiano 94 231 98 73 **Navarra/Rioja:** Iñaki Fica 94 473 91 10 **Aragón:** Álvaro Cardemil 976 79 40 64 **Galicia:** José Carrera (Vigo) 986 22 91 28 Daniel Fanego (Coruña) 981 20 85 37 **Castilla y León:** Ana Luquero 983 42 17 00
Andalucía: Delegado: Rafael Martín 95 499 07 21 Silvia Torres (Sevilla)
Levante: Delegado: Manuel Huerta 96 337 93 27
Marcos Martínez (Valencia)
Cataluña: Delegado: Cristina Pascual 93 227 67 11 Eduard Carcaré
Baleares: Delegado: José María Conrado 971 76 76 30
Internacional: Katja Natus 91 443 55 24 Juan Jordán

EDITA
Unidad Editorial, Revistas S.L.U. Avda. de San Luis, 25
28033 MADRID Redacción: Tel. 91 443 50 00
marcaplayer@unidadeditorial.es

Gerente: Elicia Martínez. Director de Nuevos Negocios: Pedro González Sánchez. Director de Marketing: Juan Hevia. Subdirectora de Marketing: Gema Monjas. Jefe de Marketing: Matteo Gobbo Carrer. Director de Producción: Pedro Iglesias. Director de Proceso Gráfico: Enrique Domínguez. Director de Distribución: Pedro Alonso. Director Financiero: Stefania Bedogni. Suscripciones y Ejemplares Atrasados: 902.99.81.99 (Horario L-V, de 8 a 18h. Fines de semana y festivos de 10 a 14h).

Distribuye: Logitengral 2000 S.A.U. Imprime: ALTAIR QUEBECOR
Printed in Spain. Depósito Legal TO-0649-2008
Precio para todo el territorio español indicado en la portada.

Publicación ARI ARI FIPP

Editorial

TIM SCHAFER ENSEÑA OTRO CAMINO



> **David Sanz**
Director Marca Player
@dsanzverjano
twitter

EN LOS ÚLTIMOS TIEMPOS ES raro encontrar una semana en la que no tengamos noticias de despidos dentro del sector. Sin ir más lejos, esta semana que acaba de empezar ya tenemos 46 puestos de trabajo menos en GAME, 32 en SEGA Australia, más despidos en EA Canadá y Black Box... Y eso sin tener en cuenta los estudios de desarrollo que se están quedando por el camino mes tras mes...

Está claro que la crisis económica, la piratería, algunos modelos pasados de años y, por supuesto, alguna que otra decisión estratégica errónea están golpeando con fuerza una industria que hasta ahora se había jactado año tras año de "mover más dinero que el resto del ocio digital en conjunto". Puede que ahora esto siga siendo así, pero lo que se percibe es la necesidad de un reajuste en todas las áreas; desde el desarrollo hasta la distribución y venta del producto, pasando por la producción, el marketing...

Como todos los sectores, el nuestro (sí, también formamos parte de esto) debe aprender a caminar por un sendero plagado de cambios. Nuevas plataformas, nuevos modos de distribución, unos márgenes más pequeños en el negocio tradicional... Todo eso está encima de nosotros: editores, desarrolladores, medios. Todos tenemos que reinventarnos.

Y leyendo las últimas declaraciones de Tim Schafer no he podido más que darle la razón... más si cabe cuando ha conseguido una gran fuente de financiación a través de crowdfounding. Según el bueno de Tim, "los editores tienen miedo a la innovación, a las nuevas IPs", lo que hace que vayan a lo seguro: continuaciones eternas de sagas exitosas o simplemente proyectos basados en el marketing puro y duro, sin un desgaste potente en guiones y creatividad.



Que eso es un hecho nadie lo duda. Estructuras de otra década, algunos fracasos de grandes proyectos, retrasos, reajustes de plantillas... Y eso sin sumar el problema de la piratería. Eso sí, hay que dar un paso adelante y, como hemos defendido siempre, apostar por la calidad en vez de la cantidad, y por proyectos con proyección y basados en los tiempos que corren. Tal vez una de las vías sea la que el mismo Schafer ha tenido que elegir: "Tener juegos que son más pequeños ha ayudado porque tienen presupuestos menores, pero también lo han hecho las plataformas de distribución digital".

Nos vemos en Twitter: *@dsanzverjano*

¿TIENES PROBLEMAS PARA ENCONTRAR MARCA PLAYER EN LOS KIOSKOS DE TU CIUDAD, PUEBLO O PROVINCIA? ENVÍANOS UN MAIL A *REVISTAS@UNIDADEDITORIAL.ES* Y DI SI LLEGA TARDE, O SI FALTAN DONDE QUIERES COMPRARLA. ¡QUEREMOS AYUDARTE!

Participa »
Entra en los sites de Marca Player. ¡Tu opinión cuenta!

facebook — Busca **Marca Player** en **Facebook** y hazte amigo. ¡Tus mensajes pueden reflejarse en las páginas de la comunidad!

twitter — www.twitter.com/marcaplayer

www.marcaplayer.com
marcaplayer@unidadeditorial.es

BLOG MARCA PLAYER DIRECTO:
www.marca.com/blogs/marcaplayerdirecto/
BLOG EL MUNDO PLAYER:
http://www.elmundo.es/blogs/elmundo/mundoplayer/



Ahora Tuenti
con lengua ;P
El móvil de Tuenti
tuenti

ACTUALIDAD · REPORTAJE · AVANCES · **ANÁLISIS** · MÓVILES · HARDWARE · TRUCOS · MÁS QUE JUEGOS · COMUNIDADES · GUÍA DE COMPRAS

Equipo 2012



Gustavo Maeso
COORDINADOR REDACCIÓN

"Necesito un Circle Pad Pro de esos, pero para el iPhone"
ME GUSTA: Spec Ops: The Line
ODIO: Mi falta de viajes.
JUEGO A: The Darkness II.



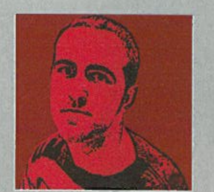
Chema Antón
COORDINADOR REDACCIÓN

"No hagas ruido, pueden oírnos"
ME GUSTA: The Last Story...
ODIO: ...que salga solo para Wii.
JUEGO A: Metal Gear Solid 3: Snake Eater 3D



Juan García "X"
REVIEWS & REPORTAJES

"Si dices tres veces Gabe Newell, se aparece y se come tu postre..."
ME GUSTA: Gabe Newell.
ODIO: Gabe Newell.
JUEGO A: Gabe Ne... ¿Y mi postre?



Alex Peña
REVIEWS & REPORTAJES

"Claro, se ve que ella se le ofreció, y él se vio obligado"
ME GUSTA: La Vieja al Visillo en los carnavales de Badajoz.
ODIO: El cansino histórico.
JUEGO A: ¿Te has dado cuenta?



Sol García
DISEÑO & MAQUETACIÓN

"Ten cuidado a quien votas, porque puede ser elegido presidente"
ME GUSTA: César Millán.
ODIO: La casquería (puag).
JUEGO A: Darme con un canto en los dientes.



Juanma Castillo
DISEÑO & REDACCIÓN

"Algún día... ¿conseguiremos arrancarle una frase a Gordon?"
ME GUSTA: La buena pinta que tiene TERA Online.
ODIO: La mala pinta que tiene la beta de TERA.
JUEGO A: RIFT.



Jaume Esteve
MARCAPLAYER.COM

"A punto de volver a poner en marcha el relé de masa"
ME GUSTA: Que Reckoning pinte tan bien.
ODIO: Jugar como nunca y perder como siempre.
JUEGO A: Trine 2



Marta Sánchez
ACTUALIDAD

"Con el juego no se fuega, ¿verdad Álvaro?"
ME GUSTA: Mi tablet nueva.
ODIO: dormir y sentir que no he descansado nada.
JUEGO A: Darme con una piedra en la espinilla.



Ángel Llamas
REVIEWS



Iván H. Cuesta
MARCAPLAYER.COM



Ángel Pedrero
REVIEWS



Javier Artero
REVIEWS

REPORTAJE EXCLUSIVO
HALF-LIFE 3

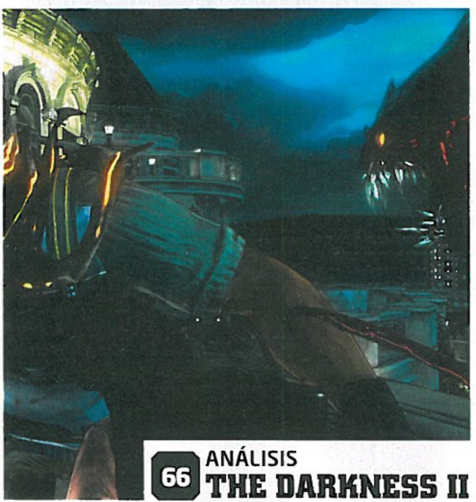
SECCIONES FIJAS

MMOPLAYER

TU PASAPORTE DIRECTO PARA LOS MUNDOS ONLINE



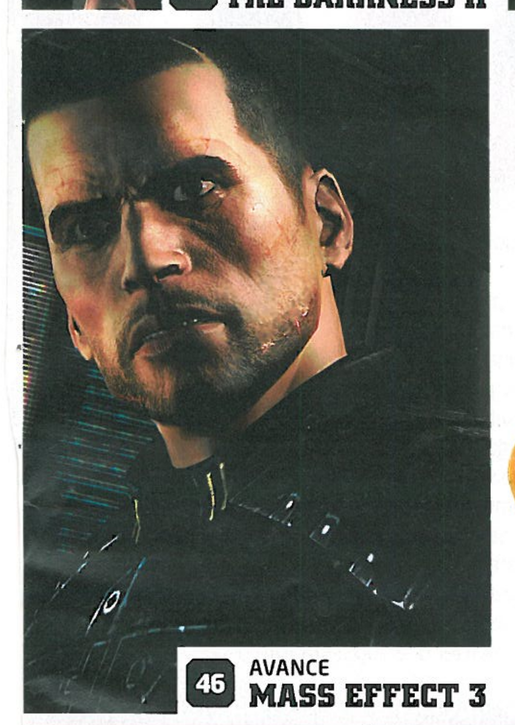
38 AVANCE
FAR CRY 3



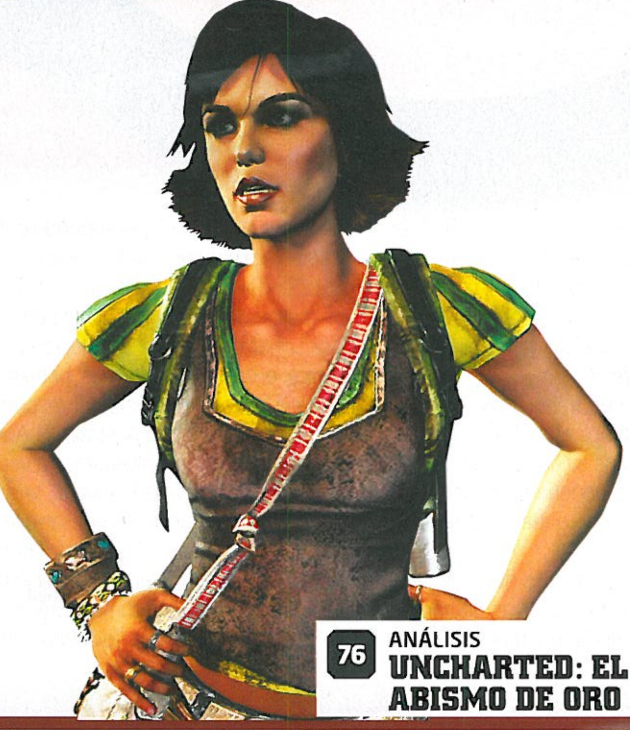
66 ANÁLISIS
THE DARKNESS II



70 ANÁLISIS
METAL GEAR SOLID 3D



46 AVANCE
MASS EFFECT 3



76 ANÁLISIS
UNCHARTED: EL ABISMO DE ORO



MARCA PLAYER Nº 42 MARZO 2012

EN PORTADA

REPORTAJES CENTRALES

AVANCES

ANÁLISIS

Y mucho más...

λ3

Gordon... ¿ESTÁS AHÍ?

5 razones por las que Valve tiene que hacer un Half-Life 3

Después de haber recuperado *Duke Nukem*, de tener *GTA V* en camino -aunque no sepamos fecha-, de rehacer *Syndicate*, de insuflar oxígeno a *Deus Ex*... ¿qué le queda por hacer a la industria del videojuego en lo que resta de generación? Si cogiéramos a un jugón cualquiera, pero un jugón hardcore de los buenos, la respuesta coincidiría en muchos casos: ***Half-Life 3***.

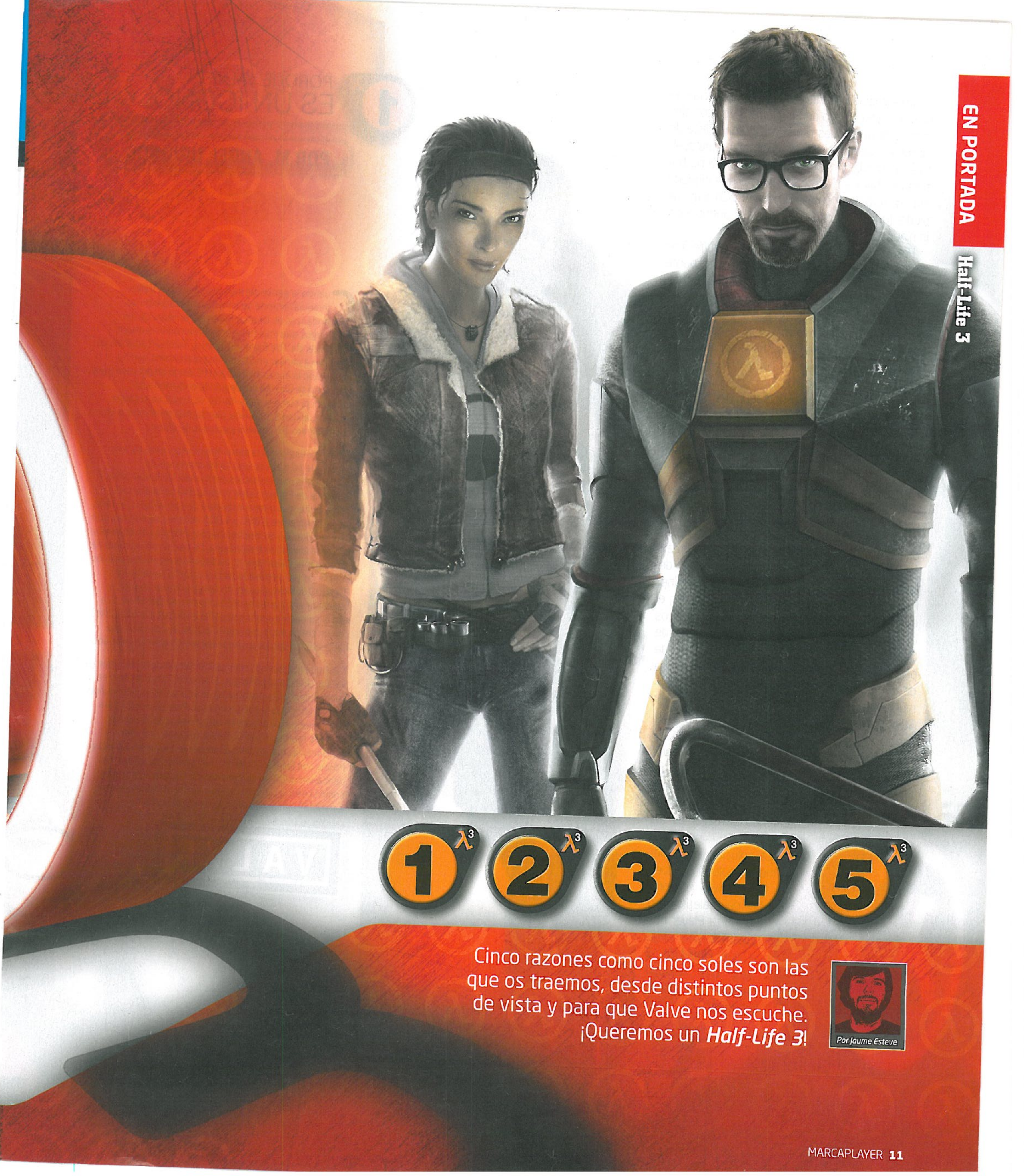
¿Por qué? ***Half-Life 3*** es de las pocas grandes franquicias en activo que no ha lanzado una nueva versión en los últimos años. Las ganancias están más que aseguradas con una base de fans ávida de nuevos contenidos y, además, esta última entrega es la que pondría fin al arco argumental de Gordon Freeman. Vamos, que Valve tiene a media comunidad comiéndose las uñas por material nuevo.

Han pasado ya más de cuatro años desde que a finales de 2007 apareciera el Episode 2 de *Half-Life 2*. Cinco añazos que se les están haciendo interminables a los aficionados de la saga, más si tenemos en cuenta que entre *Half-Life 2* y el segundo episodio pasaron poco menos de tres años.

Ha sido ahora, a lo largo de 2011 y primeros meses de 2012, cuando el río ha empezado a sonar con fuerza en relación a una posible tercera entrega. Una de las primeras piedras de toque la lanzó Doug Lombardi, responsable de prensa de Valve, en la revista australiana Ausgamers en la que daba por hecho que volveríamos a ver a Gordon Freeman.

Tras las palabras de Lombardi, la comunidad empezó a buscar pruebas que confirmaran el desarrollo. Se llegó a decir que unas líneas de código aparecidas en *DotA2* hacían referencia a un tercer episodio, hecho que el estudio se encargó de desmentir rápidamente.

Pero el grueso de la rumorología se puso en marcha el pasado diciembre. A principios de mes se filtraba vía Twitter una supuesta foto de »



Cinco razones como cinco soles son las que os traemos, desde distintos puntos de vista y para que Valve nos escuche. ¡Queremos un ***Half-Life 3***!

Por Jaume Esteve

» un empleado de Valve en la que este lucía una camiseta con el logo de ***Half-Life 3*** y pocos días más tarde un supuesto pantallazo con la lista de logros en Steam. Las pruebas dieron rienda suelta a la euforia, y hasta se descorchó alguna botella de champán, dando por hecho que el juego era una realidad y que teniendo los VGA a tiro de piedra (unos diez días más tarde), el anuncio era inminente.

Pasaron los VGA y el anuncio de ***Half-Life 3*** no llegó. El cabreo de la comunidad llegó a tal punto que un puñado de seguidores, cual masa enfurecida, escribió a Gabe Newell, responsable de Valve, poniéndole a caer de un burro. Y esta expresión es posiblemente lo más flojo que le dijeron. ¿Qué hizo el bueno de Gabe? Echar leña al fuego y decir que iban a anunciar "todo" lo que estaban esperando en el E3 de 2012.

La montaña rusa no acabó aquí. Los fans (que también creyeron ver indicios de ***HL3*** en un vídeo de *Portal 2* emitido en los VGA) comenzaron a sacar mensajes ocultos de todas partes, incluidas referencias veladas al título en la campaña navideña de Steam.

Ese fue el momento en el que Valve, a principios de enero, volvió a echar el freno de mano. Después de que en Internet se diera por hecho que el juego estaba en camino porque "en Steam se ve a un personaje con un collar con el logo del juego y tres puntos brillantes en él" (sic), fue Chet Faliszek, guionista de los dos primeros títulos, el que lo dejó más que claro: "Los internautas os están trolleando. No ha habido ninguna orden de Gabe para filtrar nada. Todo es falso". A modo de protesta, y para pedir a Valve que suelte prenda de una vez por todas, ya se han organizado comunidades online para jugar a *Half-Life 2* en Steam a modo de protesta por el silencio de la compañía.

Aunque las palabras de Faliszek se contradicen claramente con las de Newell después de los VGA, en Valve no han querido confirmar ni desmentir ningún dato a Marca Player y siguen manteniendo el mayor de los secretos.

La solución, probablemente, solo la conocen Gabe Newell y el hombre del maletín, pero en Marca Player nos jugamos una oreja a que ***Half-Life 3*** será una realidad palpable más pronto que tarde. ■

▲▲ **Gordon Freeman.** Nunca un personaje que no cruza una sola palabra en ninguno de los títulos que protagoniza había tenido tamaño carisma.



POR M. ANGEL URIONDO

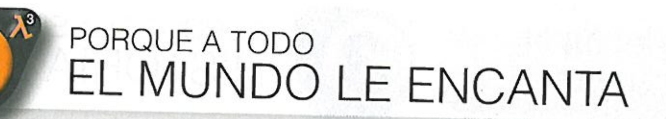
La válvula de la felicidad

Cuando la gente del mundillo piensa en Valve, inmediatamente se emociona recordando las andanzas de Gordon Freeman, el héroe de los videojuegos que más tiene en común con el Leonard Hofstadter de The Big Bang Theory. También dedican un momento a pensar en Steam, una plataforma que ha recuperado la esperanza para el PC como dispositivo para jugar, y no se olvidan de juegos de endemoniada inteligencia como la saga *Portal*. Yo, cosas de trabajar para Actualidad Económica, pienso más en el dinero. En mucho dinero. En paladas y paladas de dinero.

Valve no desglosa sus datos financieros, pero es vox populi que se trata de una de las empresas de videojuegos más rentables del mundo. Un interesante reportaje de Forbes sobre la compañía señalaba que Valve, aunque no tiene intención de salir a Bolsa, estaría valorada en entre 2.000 y 4.000 millones de dólares, con una facturación de muchos cientos millones de dólares y una rentabilidad extraordinaria. De hecho, el fundador de la compañía, Gabe Newell, ha llegado a reconocer que los beneficios por empleado de la compañía superan los 350.000 dólares anuales de Google, lo que pondría a Valve por encima de los 87,5 millones de beneficio. Si a eso le sumamos que la compañía anticipaba acabar 2011 con un crecimiento próximo al 200%, queda claro que hablamos de uno de los agentes principales del mercado.

Y aunque los juegos son importantes, la clave de Valve es Steam. Una plataforma que, si en el PC lo ha hecho bien, puede llegar a convertirse en una de las claves del nuevo mundo Windows 8 que se avecina. Preparémonos para ver los juegos de Steam en Ultrabooks táctiles y en híbridos tableta-portátil. Y mientras nosotros nos frotamos las manos pensando en ver Steam en Windows Phone con la interfaz Metro, sus dueños se las frotan pensando quizá en comprarse una cámara acorazada como la de Tío Gilito para nadar entre monedas de oro, amatistas perfectas y billetes de 500 euros. ■





ENTREVISTA A MICHAEL PATCHER Managing Director, Equity Research Wedbush Securities

Veremos Half Life 3 en Navidades de 2012

1. ¿Recuerdas cuándo fue la primera vez que viste o jugaste a *Half-Life*? ¿Cuáles fueron tus primeras impresiones?

Estoy seguro de que jugué al original poco después de que saliera a la venta, probablemente en algún momento del verano de 1999. Pensé que era el mejor shooter que había jugado, tomando el lugar del Doom original, que era cuatro o cinco años más antiguo. Por supuesto, me compré un nuevo PC en 1999 porque estaba preocupado por el Y2K (problema del año 2000), así que jugué *Half-Life* definitivamente en lo más moderno que había en ordenadores en aquella época.

2. El mito de Valve se ha generado, fundamentalmente, en torno a este título. ¿Estás de acuerdo?

Valve se ha convertido en algo más que los chicos de *Half-Life*, pero sí que es desde luego la serie más importante que han creado. Pienso que su estatus de mito vino por permitir a los jugadores modificar *Half-Life* en *Counter-Strike*.

3. Muchos usuarios y periodistas piensan e incluso dicen que *Half-Life 2* es el mejor FPS de la Historia. ¿Estás de acuerdo con ello? ¿Por qué?

Soy el chico equivocado para preguntar sobre "el mejor" FPS. No he jugado a todos, y disfruto muchos de ellos. [*Half-Life 2*] es ciertamente uno de los grandes, pero a mucha gente le gusta *Painkiller* y otros juegos.

4. ¿Ha sido importante *Half-Life* para la industria de los videojuegos a nivel de gameplay, concepto de juego y de negocio?

Realmente pienso que el factor diferenciador en *Half-Life* era el desarrollo del personaje y la historia. Aunque no cubría videojuegos en aquella época, es el primer FPS que recuerdo con una historia tan interesante.

5. Actualmente, solo *Half-Life* parece que se ha subido al carro de los títulos que duran muchos años, un modelo que lidera Blizzard. ¿Qué crees que debería hacer?

Pienso que numerosos títulos han durado muchos años: un buen puñado de juegos de Blizzard, *The Elder Scrolls*, *Call of Duty*, *Grand Theft Auto*. *Half-Life* es comparable en calidad a estos, y tiene una base de seguidores leales, así que debería de continuar con futuras iteraciones.

6. Los rumores están a la orden del día últimamente. ¿*Half-Life 3*? ¿*Half-Life 2 Episodio 3*? ¿Qué sería más rentable para Valve?

Creo que harán dinero de cualquier versión de *Half-Life*. Pero *Half-Life 3* suena mejor para mí que *Half-Life 2 Episodio 3*.

7. ¿Qué piensas sobre las famosas fotografías de la camiseta? ¿Marketing viral?

La foto es o marketing viral o una buena imitación.

8. ¿Triunfaría hoy un *Half-Life 3*? ¿Qué crees que deberíamos exigir para esa fecha?

Mi estimación es que veremos *Half-Life 3* para las Navidades de 2012. Valve es un estudio increíblemente productivo, y todavía no sabemos que planean para este año. Han lanzado un juego de alto perfil anualmente durante los últimos años.

9. ¿Qué piensas sobre el fenómeno *Counter-Strike*? ¿Crees que fue coincidencia que apareciera este mod para *Half-Life* y que creciera hacia una línea diferente de negocio?

Pienso que *Counter-Strike* es responsable de gran parte de la popularidad de *Half-Life*. Expuso a mucha gente a multijugadores por primera vez, y engendró cosas como los modos multijugador de *Halo* y *Call of Duty*.

10. ¿Qué harías con una marca como *Half-Life*? ¿Cuál sería el siguiente paso de Valve para no fracasar con una marca tan valiosa?

Probablemente la cosa más importante por hacer para Valve sea crear ellos mismos un multijugador para *Half-Life 3*, y no esperar a que los *modders* lo hagan por ellos. ■

▶▶ **La genialidad** de toda la saga *Half-Life* no ha pasado desapercibida a los expertos. Sus personajes pasan por ser de los que más han marcado.



LA VERSIÓN DE DREAMCAST

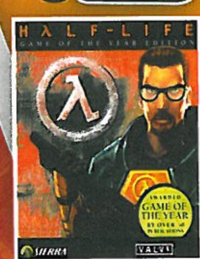
Una sola copia

La única copia que existe del juego la tengo yo", nos decía un orgulloso Randy Pitchford cuando visitamos su oficina en 2008. El presidente de Gearbox, un entusiasta coleccionista y apasionado de *Half-Life*, conserva en su despacho de Dallas la copia que mandó hacer de aquel *Half-Life* que iba a aparecer para DreamCast para el año 2000 y que fue sufriendo retrasos continuados hasta que Sega 'cortó' las alas al proyecto al 'cargarse' el futuro de DreamCast. La que iba a ser su distribuidora, Sierra Entertainment, decidió que el lanzamiento no iba a tener un resultado de ventas satisfactorio y canceló el proyecto.

El juego estaba terminado. Funcionaba. Sí, tenía algún que otro bug. El más importante era que cuando se guardaba la partida, el archivo se iba haciendo más y más grande. Detalles menores. La fase de beta-testing se prolongaba más y más y el juego se quedó en eso, en leyenda; al menos su versión DreamCast, porque en 2001 salió a la luz en formato PS2. También es cierto que no tardó en filtrarse una versión del juego de DreamCast a la red y en el 'submundo' de los hardcore gamers se movió con velocidad. *Half-Life: Blue Shift*, que nunca salió en DreamCast, salió como una expansion para el juego de PC. Para Randy Pitchford aquello quedó clavado en su corazón como una espinita que nunca podrá llegar a quitarse. Sin embargo, tener una copia (que funciona en cualquier DreamCast y que es única) del juego en el que trabajó Gearbox Software durante meses, se convierte en suficiente motivo de satisfacción. No hace mucho que lanzó *Duke Nukem Forever*, algo que parecía imposible hace tan solo unos meses. ¿Y si a Pitchford se le metiera entre ceja y ceja resucitar la DreamCast? ■

3 PORQUE TIENE UNA HISTORIA ESPECTACULAR

1 1998 LANZAMIENTO HALF-LIFE 1



Publicado originariamente por Sierra, ***Half-Life*** nos pone en la piel del licenciado por el MIT, Gordon Freeman, que trabaja en una oscura corporación llamada Black Mesa. Un experimento con muestras de un mineral desconocido sale mal y cientos de extraterrestres de la dimensión Xen entran en la Tierra. El Gobierno lo quiere silenciar y Gordon tendrá que viajar a Xen a resolverlo.

2 2004 LANZAMIENTO HALF-LIFE 2



Pasados 20 años, Gordon sale de un estado de hibernación inducido por G-Man, su extraño conductor, solo para descubrir que las brechas han seguido abiertas y el Imperio Combine ha conquistado la Tierra. La sociedad vive esclavizada y Gordon ayuda a la resistencia organizada a atacar la Ciudadela Combine y a hacer explotar el reactor de energía.

3 2006 EPISODIO 1

La narración se acelera y Gordon y Alyx deben alejarse de la Ciudadela, que está a punto de estallar. Con la ayuda del Dr. Kleiner y Barney, consiguen montar en un tren para evacuar la ciudad. La Ciudadela explota,destrozando el tren...



4 **2007**

EPISODIO 2



Este último capítulo hasta la fecha nos deja con el rescate de Alyx por parte de los Vortigaunts y un nuevo peligro informado por el padre de esta: destruir la Ciudadela no ha sido la solución final y el Imperio Combine planea construir un portal gigante para una invasión global.

Aparte de la narración, lo más importante es que Eli Vance, padre de Alyx, conoce a G-Man. ¿Cómo puede ser? Pero poco más sacaremos porque el capítulo termina con... la muerte de Eli.

5 **2011**

LA SAGA PORTAL

Valve ha aprovechado para incluir guiños, spin offs y demás parafernalia en otros de sus títulos de más renombre. Los detalles más destacablaes son, sin duda, las referencias a Black Mesa que se repiten durante el desarrollo tanto de *Portal* como de *Portal 2*, pero sobre todo en este último. El robot GlaDOS habla constatemente de los eventos acontecidos en Black Mesa e incluso es posible hacerse con el arma de *Portal* en algún mod.

UNA HISTORIA... ¿PARA UNA PELI?

Sin duda, uno de los mayores alicientes que nos han mantenido en vilo durante estos años es la historia de ciencia ficción y algo de fantasía 'new age' que envuelve las vicisitudes de Gordon Freeman en cada uno de los juegos. Su forma de contarla, además, es todavía más especial, pues se ha ido expandiendo a lo largo de las dos entregas, los episodios sueltos y los títulos inspirados en él que recogen elemenos comunes. ¿Alguien dijo *Portal*?

Todo comienza con el evento Black Mesa, corporación donde Gordon Freeman trabaja en el primer *Half-Life* y que abre un portal entre dos dimensiones, la nuestra y Xen, permitiendo el acceso a nuestra realidad a criaturas parásitas y extraterrestres (eso scrabs puñeteros...) y la ciencia ficción más Kitch. El Gobierno de Estados Unidos trata de silenciar el problema y Gordon viaja a la otra dimensión para acabar con la criatura capaz de mantener el portal abierto, el Nihilanth. Al acabar con ella, las únicas criaturas inteligentes, los Vortigaunts, son liberados y tendrán un papel vital a lo largo de la historia.

Ya con el lanzamiento de *Half-Life 2*, Valve contrata a un escritor, Marc Laidlaw, que complica mucho más la historia: El portal no se ha cerrado y la Tierra ha sido invadida por las criaturas de Xen. Pero la sorpresa viene cuando otra raza alienígena que había conquistado a los Xen, con reminiscencias nazis llamada El Imperio Combine, conquista la Tierra en la llamada "Guerra de las Siete Horas". Las ciudades se convierten en guetos carcelarios y Freeman, que trabaja para un extraño personaje conocido como G-Man, se une a antiguos compañeros como el Dr. Wallace Green y su hija Alyx para resolver el problema. La llamada Alianza responde a la repugnante actitud Combine de modificar a los habitantes de los mundos conquistados para incorporarlos a su raza.



4 PORQUE VAN A HACER
COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE



La clave de Counter

No se puede entender la repercusión de *Half-Life* en el mundo del videojuego sin hablar de *Counter-Strike*. El mod más famoso de la historia se ha convertido en el título de acción multijugador más jugado hasta la fecha, el rey de las competiciones profesionales de medio mundo. ¿Cómo es posible que un juego con más de 13 años perdure en las competiciones y sus incondicionales no lo cambien por ningún otro?, ¿conseguirá el inminente *Counter-Strike Global Offensive* anunciado por Valve darle por fin el relevo? De todo esto y mucho más hemos hablado con Antonio 'FlipiN' Rivas, posiblemente el mejor jugador español de *Counter-Strike* de todos los tiempos. Antonio es el capitán del equipo de *Counter-Strike* del Team X6tence:



ENTREVISTA TEAM X6TENCE

¿Cómo te convertiste en un jugador profesional de *Counter-Strike*?

Yo empecé muy pequeño. Ahora tengo 24 años, pero empecé a jugar a *Counter-Strike* a los 13. Comencé como casi todos en mi generación, encerrado en un cyber con los amigos. Allí lo descubrí, porque yo no tenía PC en mi casa. Empecé a jugarlo y me gustó. Así que continué jugando cada vez más, echándole más horas y algo más de un año después, con 14, entré en el mejor equipo de España de *Counter* en aquella época. Ahí comencé a aprender lo que significaban las competiciones profesionales y con 15 años ya estaba en Oslo, jugando mi primer campeonato de Europa. Y desde entonces, aquí seguimos, practicando todos los dias, viajando, compitiendo...

¿Por qué crees que un juego tan antiguo sigue, inalterado, siendo el centro de atención de los jugadores profesionales de medio mundo?

Es por su jugabilidad. Es el shooter con mayor jugabilidad que se ha hecho nunca. Aunque hace tiempo sacaron el *CS Source* no funcionó porque cambiaron su jugabilidad. La versión 1.6 de *CS* sigue siendo la más jugable, no tiene rival. Los movimientos son extremadamente precisos, puedes hacer lo que quieras con tu personaje. Si dominas el teclado y el ratón, puedes hacer lo que quieras. Y aunque los gráficos tengan más de una década, es lo de menos, lo importante es cómo se juega. Es como un tablero de ajedrez, da igual que sea más o menos bonito, el juego es el mismo y funciona igual.

¿Qué piensas del nuevo *Counter-Strike: Global Offensive*?

Si no hacen lo mismo que con *Source*, puede triunfar. Está bien que el apartado gráfico mejore y se actualice, a todos nos gustan los gráficos realistas, pero tienen que mantener la jugabilidad de *Counter-Strike* inalterada. Yo lo comparo con el *StarCraft* de Blizzard. El *StarCraft II* tiene mucho mejores gráficos que el primero, pero la jugabilidad es la misma, y eso ha hecho que los fans y los jugadores profesionales de *StarCraft* se pasen a la segunda parte sin problemas. La jugabilidad de la versión 1.6 con gráficos actuales puede llegar a ser todo un bombazo. Si lo consiguen, quizá los torneos comiencen a pasarse al nuevo juego.



Antonio 'FlipiN' Rivas, capitán del equipo x6tence de CS

5 PORQUE HA COPADO
EL UNIVERSO 'FREAK'

POR SCOTT STEINBERG CEO de TechavvyGlobal y experto en videojuegos para la ABC, CNN...

El padre de los FPS

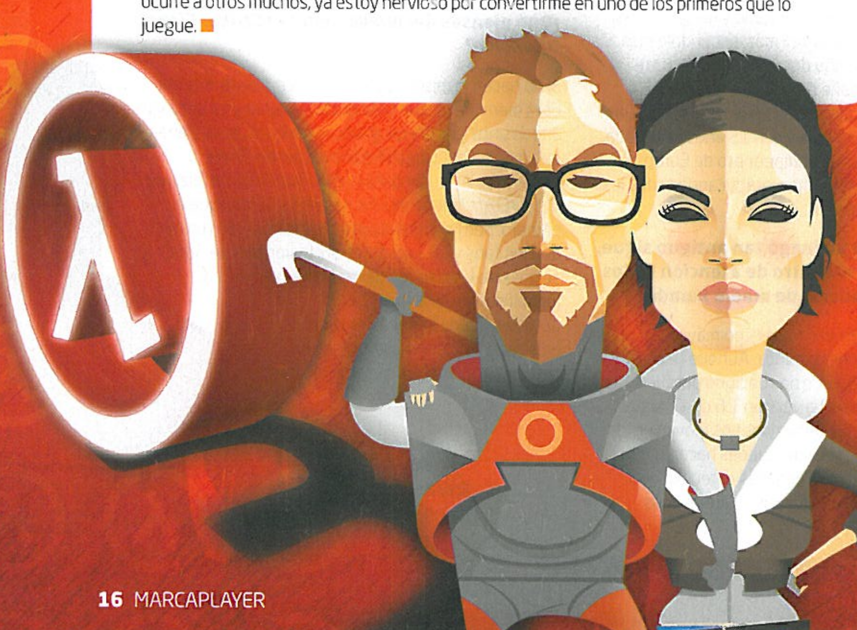


Entre los ejemplos más tempranos de una narrativa efectiva en los shooters en primera persona –y en los videojuegos modernos en general– la saga de *Half-Life* ocupa un lugar sagrado para los fans del género de tiros en primera persona. Naturalmente, lo mismo se puede decir de la calidad de la actuación de los personajes y sus diálogos: Cada uno de los títulos que componen la serie narra una historia con un guión ajustado al detalle que se convierte en un frenesí de acontecimientos de principio a fin. Teniendo esto en mente, sería deseable que ***Half-Life 3*** no solo elevase el nivel técnico y visual, sino que reflejase ese sello personal de Valve que consigue dotar de humor al argumento, crear una atmósfera trepidante y hacer que nos sentemos al borde de la silla cada vez que doblamos una esquina. Obviamente, son esperanzas que seguro se cumplirán en la tercera entrega de la franquicia.

También es fácil ver por qué: Podrías decir sin equivocarte que *Half-Life* es el padre de los shooters en primera persona contemporáneos. Desde *Call of Duty* a *BioShock*, casi cualquier FPS moderno de los que hemos visto en la última década está claramente influenciado por la saga de una u otra forma, desde la manera en que se va desarrollando a cómo se presentan las misiones. Y parece que es algo que no termina de pasarse del todo. Se ha convertido en el título favorito perenne de los jugadores de shooters en PC, el canon *Half-Life* no solo sigue siendo la punta de lanza de lo que es un juego de ordenador, sino que ha servido de banco de pruebas para juzgar a cualquier otro FPS de ciencia ficción. Por estas y otras razones –como el culto fanático que hay hacia el juego, la forma en que utiliza enemigos y escenario para generar sorpresa y drama– ***Half-Life 3*** viene acompañado de una generosa ración de expectación y hype.

Aún así, y deseo con todas mis fuerzas que la serie nos lo traiga en esta ocasión, tienen que llegar un montón de resoluciones a historias que quedaron sin resolver y llevan años colgando en las cabezas de los fans. La larga espera y muy deseada vuelta a uno de los universos del videojuego más populares hará que volvamos a interesarnos por uno de los clásicos más populares de todos los tiempos. Si conseguirá o no llegar a satisfacer los deseos de la audiencia, dado el tremendo nivel de expectación creado, es una cuestión que todavía está por resolver.

Pero si ***Half-Life 3*** consigue volver a elevar el nivel de lo que es un FPS, y los videojuegos en general, y ser capaz de conseguir emocionarnos e impactarnos a la hora de jugarlo, se podría marcar un antes y un después en la historia de este entretenimiento que son los videojuegos. Cruzamos los dedos: sea un éxito o un fracaso, seamos sinceros, como les ocurre a otros muchos, ya estoy nervioso por convertirme en uno de los primeros que lo juegue.







jmvmail@gmail.com







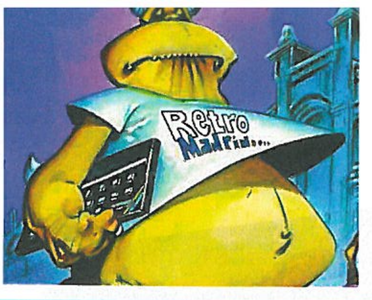






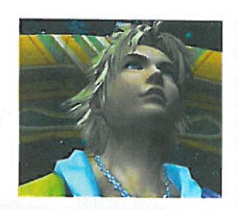






LA FERIA RETRO MADRID REGRESARÁ EN MAYO

Tras un año en el que no pudo llevarse a cabo por culpa de la crisis económica, la feria de videojuegos retro más importante de España, Retro Madrid, se celebrará del 4 al 6 de mayo en el Matadero de Legazpi.



FINAL FANTASY X HD NO SERÁ UN REMAKE

Para los que esperaban un remake, tenemos malas noticias, ya que Square Enix ha confirmado que *Final Fantasy X HD* será una remasterización en alta definición. Por el momento se desconoce la fecha de salida.

III MERCADILLO SOLIDARIO

¡¡9.500 EUROS

Un año más, y ya van tres, daros las gracias por la fantástica acogida que tuvo esta nueva entrega del Mercadillo Solidario de Marca Player. En esta ocasión, el esfuerzo de madrugar, las esperas en la cola y la frenética búsqueda de productos por parte de cada uno de vosotros sirvió para recaudar la nada despreciable cifra de... ¡9.500 €!

La tercera edición del *Mercadillo Solidario de Videojuegos* ha sido un rotundo éxito. Gracias a todos los que habéis colaborado de una forma u otra para que todo funcionara y se llevara a cabo como estaba previsto, sin ningún tipo de contratiempo. Ya fueras de los que esperaron durante horas bajo el frío de la noche madrileña, de los que llegaron a lo largo de la mañana, de los que prepararon el tinglado para que estuviera todo bien ordenado, de los que atendieron siempre con su mejor sonrisa dispuestos a ayudar en lo que fuera, de los que organizaron la entrada de los grupos para evitar avalanchas tipo rebajas en pleno apogeo, de los que cobraron, de los que donaron productos... A todos: **¡Gracias!**

Si ya en las dos primeras ediciones del Mercadillo Solidario se lograron recaudar cuantiosas cifras, más de 7.500 € en 2010 y en torno a los 8.000 € el año pasado, en la edición de este 2012, que además se celebró al completo en un único día, el 28 de enero, se ha marcado un nuevo **récord de recaudación: ¡9.500 €!** Dinero que ha sido destinado íntegramente a la asociación **Aleph-TEA** y a la ONG **Colabora Birmania**. Así que todos aquellos que os llevasteis algún producto bajo el brazo podéis sentiros más que orgullosos por la buena obra que habéis realizado -aparte de las gratificantes horas de vicio que vais a poder echar, claro-. Para los que no pudisteis acercaros -y para los que quieran repetir-, esperamos veros por el IV Mercadillo Solidario el próximo año. ■ > ***Marta Sánchez***















TWISTED METAL SE RETRASA HASTA MARZO EN EUROPA

Según informó David Jaffe, creador de la franquicia *Twisted Metal*, la nueva entrega para PS3 que estaba prevista para febrero ha sido retrasada en Europa hasta marzo, sin saber fecha concreta, por problemas con la localización y ciertas escenas cinemáticas.

SONY CAMBIA EL NOMBRE DE SU SERVICIO ONLINE

Todas las cuentas de PlayStation Network (PSN) pasarán a formar parte de Sony Entertainment Network (SEN). Se pretende unificar todas las cuentas de productos Sony y crear una plataforma global para sus servicios.

DE AYUDA!!

ALEPH-TEA

POR UNA VIDA MEJOR

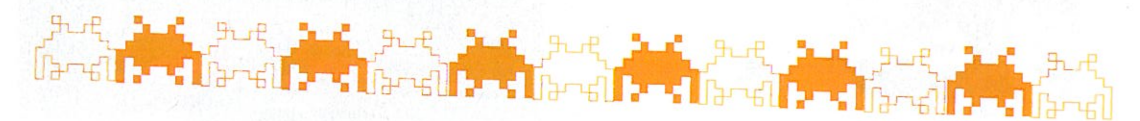
Aleph-TEA es una asociación sin ánimo de lucro que lleva trabajando desde el año 2002 con una misión clara: mejorar la calidad de vida de aquellas personas afectadas por trastornos del desarrollo, otros trastornos asociados o espectro autista. Sin olvidar, por supuesto, el apoyo a sus respectivas familias; actualmente ofrece su ayuda a más de 70 de ellas. Si quieres conocer más sobre su trabajo, visita la web *www.aleph-tea.org*.













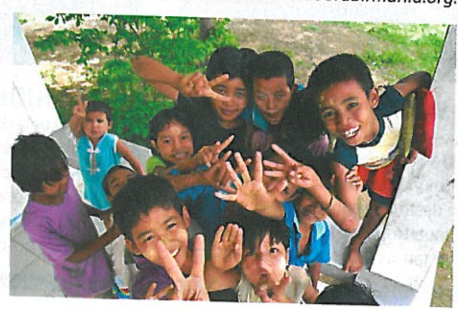
COLABORA BIRMANIA

CREADORES DE SONRISAS

La ONG **Colabora Birmania** está formada por un grupo de personas que trabajan en Mae Sot para mejorar las condiciones de vida de la población birmana refugiada en Tailandia. Sus proyectos giran principalmente en torno a la ayuda humanitaria, al desarrollo de escuelas y comunidades y a la potenciación de la economía de las mujeres gracias a microcréditos para pequeños negocios. Para más información, visita esta dirección: *www.colaborabirmania.org*.







José Herráez
@jherraez



EL MULTIPLAYER ESTÁ SOBREVALORADO

El multiplayer está sobrevalorado. ¿Herejía? Claro que sí. Pero no me inmoléis, maticemos: está sobrevalorado cuando es incluido en títulos a los que no le hace ni puñetera falta. Durante la pasada década vimos cómo el juego online dejaba de ser patrimonio exclusivo de los juegos de PC para dar el salto a las consolas domésticas, horrorizando a los puristas del "los hombres de verdad juegan a los shooters con ratón y teclado" (Excelente. Yo los juego con pad. Y con mujeres de verdad). Este cambio en el equilibrio de poder supuso la reivindicación total de las consolas de sobremesa como el motor del negocio del videojuego.

Pero no todo fue champán y confeti para las compañías que, acertadamente, no vieron necesario incluir multijugador en su último lanzamiento. No se olían que se les iba a castigar en no pocas publicaciones especializadas por carecer de opciones de pandilocura en red.

- Review: "No tiene online; un punto menos: 7/10". True story.

¿Y a dónde nos ha llevado esa sesuda valoración años después? A que a muchas compañías les entró cierto acojone y tomaron la decisión de meter con calzador (o C4) los modos multiplayer más peregrinos. Podías entrar en la red y hacer frags como si no hubiera Dios. Lo paradójico, a la par que cachondo, del asunto es que las mismas publicaciones especializadas penalizaron estos intentos chapuceros de contentar a todo el mundo.

- Review: "El online es hez humeante; un punto menos: 6/10".

Y así llegamos a la presente generación, con títulos tan orientados al single player que llevan el nombre del protagonista por título (Oh, Max, cómo has cambiado) y que contarán con su correspondiente e impersonal apartado online.

Y no debemos pasar por alto, precisamente, uno de los grandes aciertos en el apartado de las risas y los impactos de bala en la red que ha supuesto la plantilla que todo juego necesita a la hora de crear un multijugador para cubrir el expediente. Con *Gears of War 2*, Epic nos trajo la Horda. Glorioso. Pero ahora *Halo* tiene Horda Tiroteo, *Space Marine* tiene Horda, *Alan Wake American Nightmare* tendrá Horda y *Mass Effect 3* tendrá Horda. Demonios, *Gears of War 3* tiene Horda 2.0 y casi te parece un plagio por pura inercia.

Pero como los lectores que saben leer entre líneas habrán adivinado, no soy un hater del juego online. Soy un hater del online sin sentido, sin zombis. Después de todo, *Left 4 Dead* es la mejor saga de esta *gen*, ¿verdad?

TOP5

Estas son vuestras cinco entregas de Final Fantasy preferidas. Estas opiniones son sacadas de nuestra página de Facebook:



1 FINAL FANTASY VII

AVALANCHA DE VOTOS

Creo que no sorprende a nadie ver en este primer puesto del podio a la séptima entrega de la franquicia japonesa Final Fantasy. Se nota que la historia vivida por Cloud, Barret, Aeris, Tifa y otros tantos dejó una huella imborrable en muchas de vuestras memorias.

2 FINAL FANTASY X

ESTO SE LLAMA FANTASÍA

El primer Final Fantasy que pisó PS2 se hace con esta segunda posición. Fue innovador en muchos aspectos y se nota que supisteis valorarlo. Sin embargo, su segunda parte no corrió la misma suerte entre las críticas.



3 FINAL FANTASY IX

UN TOQUE MEDIEVAL

En la tercera posición del podio y muy destacado respecto a los dos títulos que le siguen a continuación en el top. Un Final Fantasy con unos personajes de lo más variopintos y unas escenas cinematográficas de alto nivel. Una delicia del rol oriental.

4 FINAL FANTASY IV

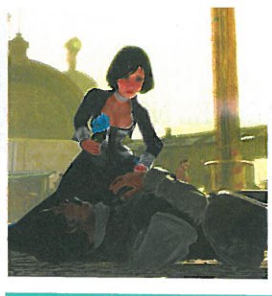
UNA ELABORADA HISTORIA

Este Final Fantasy destacó, sobre todo, por su trama argumental llena de giros y sorpresas, apoyada por el siempre fantástico trabajo del compositor japonés Nobuo Uematsu. Es un título que ha visto la luz en varias plataformas.

5 FINAL FANTASY VI

PERSONAJES POR UN TUBO

Si algo llama la atención a primera vista de este Final Fantasy, es la posibilidad de manejar durante la aventura a catorce personajes, con Terra como protagonista algo más destacada.



NUEVO MODO DE JUEGO PARA BIOSHOCK INFINITE

Irrational Games ha anunciado un nuevo modo de juego para su obra magna de este año. Se llamará "1999" y ofrecerá una experiencia más difícil, debido, entre otras cosas, a la elección de una única especialización para el personaje.



LA BETA DE GUILD WARS 2, CON FECHA

ArenaNet ha puesto una fecha aproximada para la beta abierta de *Guild Wars 2*, entre marzo y abril. Por el momento, la beta es de uso cerrado para unos afortunados.

LOS PRIMEROS 10

10 MINUTOS DE SONIC GEN.

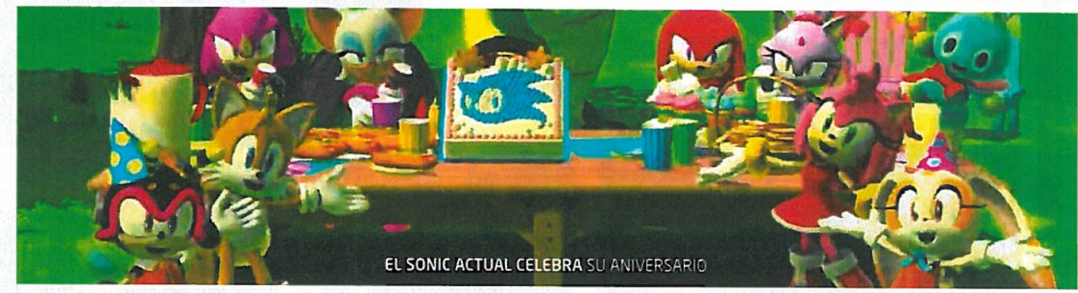
Por Carlos Uriondo.

Puedes ver el vídeo completo en la web ***www.losprimeros10.es***



EL SONIC MÁS CLÁSICO


SE ENCUENTRA CON UN PELIGRO


EL SONIC ACTUAL CELEBRA SU ANIVERSARIO


PERO TAMBIÉN ESTÁ EN PELIGRO



A TODA VELOCIDAD

Apaga la consola

CÓMIC YA A LA VENTA



STAR WARS: CABALLEROS...

El antiguo padawan Zayne Carrick está dispuesto a ayudar a su aliada Jarael en su huída del mundo del tráfico de esclavos. Buscarán destruir el entramado causante de miles de muertes inocentes; pero la misión no va a ser tan sencilla como cabría esperar.

CINE 24 DE FEBRERO



GHOST RIDER 2: EDV

Llega la secuela de Ghost Rider. Johnny Blaze se ha convertido en un alma vagante y atormentada por culpa de la maldición. Es encontrado por un monje que busca un protector para una madre y un hijo que están siendo acechados por BlackOut.

LIBRO YA A LA VENTA



KILLZONE: ASCENDANCY

Visari ha muerto, y su 'despedida' ha causado un caos indescriptible en el Imperio de Helghast. Su último ataque, la bomba nuclear, ha dejado KO a las Fuerzas Especiales. Sev y Rico deberán luchar en solitario y acabar con las tropas de Helghast.

GEEK GEEK

dime que te encantan :)

Gina Tost
Twitter @ginatost



Bernardo Hernández
@BlogVyC
Videojuegosyconsolas.net



Opinión

La horda de Gordon Freeman

El hype es el sobre-entusiasmo acerca de alguna cosa, como podría ser el tráiler de un videojuego, la filtración de una patente para una consola de nueva generación o el rumor de una antigua franquicia que podría volver.

El hype es el porno duro de los hardcore gamers.

Con todo lo relacionado con *Half Life 3*, sus fans han elevado el concepto a su máxima expresión, dándole un aire de Dios del Olimpo solo alcanzable a unos pocos elegidos.

Por supuesto, Valve está ayudando a que todo esto no pare de crecer a base de pistas falsas. Como esa web de Black Aperture con el logotipo de *Half Life 3*, tweets que se borran por arte de magia cuando alguien de la compañía menciona algo sobre el tema o capturas de Light Tracking sacadas de una supuesta demo técnica...

Todo ello, claro está, extra potenciado gracias a vosotros, sus fans.

Valve dice que alguien os está trolleando, pero en verdad parece que son ellos mismos los que están probando hasta dónde llega vuestra fe en la compañía. Es una prueba de iniciación a la secta de Gabito.

Que sí, que algún día tendrán que sacar *Half Life 3* (no van a vivir eternamente de *Portal* por muy bueno que sea), pero mientras tanto, tienen una estupenda campaña gratuita de marketing reforzada por esta horda de locos por Gordon Freeman y su palanca. En Valve se estarán partiendo la caja leyendo cada noticia relacionada con el juego, y es que para rematar la jugada, unos 13.000 pirados han jugado *Half Life 2* en Steam para presionar a Valve con la intención de que den más información sobre el ansiado videojuego. Como si en Valve les importara, Gabe Newell es el anti Santa Claus, aunque tengan el mismo problema con los dulces.

Lo único que están desarrollando de *Half Life 3* es un montón de camisetas y fondos de pantalla para Windows. Y no esperéis que os regalen alguno.

Gracias a este hype, cuando se decidan a sacarlo finalmente (ni lo esperamos hasta la siguiente generación de consolas), conseguirán batir el récord de reservas, y si luego es una mierda, no pasará nada. Nosotros ya habremos pagado como zombis la enorme subida de ego del gordito de Valve, aunque en esta ocasión no esperamos otro caso "*Duke Nukem*", ¿verdad?

El pastel no era una mentira, es que Gabe se lo comió.



LOS POSAVASOS DE TU COLECCIÓN

Sí, el título puede que os suene a cachondeo, pero en gran parte de vuestras ediciones coleccionista tenéis -aunque lo desconozcáis- un posavasos.

No, no estoy hablando de los que nos vienen en la Spray Sheep Edition de *Catherine*, sino que me refiero a esas maravillosas bandas sonoras que nadie ha metido en su lector de CD por miedo a que le tachen de friki.

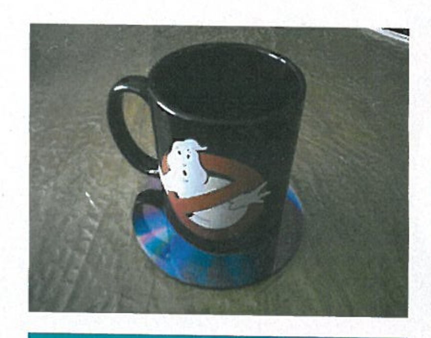
Es verdad que he conocido a algunos "especímenes" que se ponen en bucle las melodías de sus MMORPG favoritos, de *Final Fantasy* o *Heavy Rain* durante sus trayectos en transporte público, pero el 90% del común de los mortales los usará para escucharlos "una vez y rapidito" que no estamos para perder tiempo.

He de decir que lo he intentado en el salón, en el coche o incluso mientras escribo, pero llega un momento en el que los pitidos y sonidos de los juegos me desquician si no los veo junto a una imagen que acompañe la melodía. Ni que decir tiene que os desaconsejo por completo poneros las canciones de *Sonic* o de *Metal Gear* mientras vais conduciendo (salvo que queráis que se os crispen los nervios) y obviamente eliminad de vuestro repertorio estos discos durante una velada romántica si queréis "triunfar" esa noche.

Lo admito, me encantan las ediciones coleccionistas, me encanta que me incluyan unos CD's con unas melodías que jamás voy a escuchar, pero para lo único que me sirven es para decorar mi ya más que poblada estantería. ¿Alguien se atreve a confesar que ha escuchado por completo la banda sonora Killer Cuts de *Killer Instinct* en Super Nintendo?

www.videojuegosyconsolas.net
info@videojuegosyconsolas.net





#FUCK THEIR FOLLOW

@carlossisi
¿Escondería Tolkien una advertencia velada sobre el matrimonio con la historia de dos tios que van a destruir el jodido anillo a nosedonde?

@Gonza_rhcp
—¡¿QUÉ QUEREMOS?! —¡No viciarnos a los juegos! —¡¿Y CUÁNDO LO QUEREMOS?! —Cuando termine la partida. —Yo aún no me he pasado la historia.

@ElPanaManuel
Es imposible no hacer hacer chistes sobre Gabe Newell, aunque eso lleve como consecuencia el retraso de Half-life 3 :(

@HelloBonache
Haciendo de fontanero en casa. Mis conocimientos se basan en que si saltas encima de una tuberia puede salir una planta carnivora.



El modo historia está sobrevalorado

Aunque dado el **status quo** uno pudiera dar por sentado que desde los primeros videojuegos el epicentro de los títulos ha sido el Modo Historia, esa asunción **no podría estar más equivocada. El Modo Historia es únicamente un fuego de artificio**, un parche, **algo antinatural**, la consecuencia de la **influencia de las novelas y el cine en la Industria del ocio electrónico. Es un pretencioso envoltorio** con el que se rodea a las mecánicas de acción/reacción que, esas sí, **constituyen la esencia de todo juego**. Si los **arcades son el súmmum de los videojuegos, el modo Historia es una excentricidad**, un taconazo de cara a la galería, la desviación de un ideal de diversión, el Narcisismo hecho píxeles, polígonos y texturas, **la inseguridad como Medio**, que provoca que los creadores de videojuegos sientan la necesidad de **apoyarse en el Arte para poder reivindicar** sus creaciones. **Un pecado de juventud**. Nada más. Pero nada menos.

Porque **un videojuego**, al menos uno bueno, **no necesita una estructura de capítulos**, más allá del incremento de dificultad entre fase y fase. Piensa en títulos que entretengan: **lo divertido es su mecánica**, lo demás es pura fachada para aparentar, simple ostentación. Algunos ejemplos: una y mil veces te enfrentas a los **Zelda**, sin importarte que **te cuenten la misma historia de diferentes formas**, pero con que te permitan apalizar a las gallinas y recoger diamantes, ya **te das con un canto en los dientes**. Los visuales y la historia de **L.A. Noire** atraen, pero **todo el peso recae en investigar y realizar los interrogatorios**. Y es que **la mecánica de juego sigue siendo la base sobre la que construir los títulos** que, renegando de su condición, **se preocupan más en la estética que en dicha mecánica**. Los gráficos HD, el 3D y el séptimo arte no son más que **distracciones para el desarrollador**, primero, y para el jugador, después.

"Los gráficos HD, el 3D y el séptimo arte no son más que distracciones para el desarrollador"

No voy a caer en el error de proclamar que videojuegos tan cinematográficos como Uncharted o Heavy Rain no son disfrutables, al contrario, **yo los considero Obras Maestras**. Pero no son puros videojuegos, sino **híbridos que se benefician de recursos visuales y argumentales utilizados en el cine** para llamar la atención del espectador. Piénsalo, **¿Qué tienen que ver con un Pong, con un Super Mario Kart o con un Street Fighter 2? Poco o nada**. Y eso no es bueno para el Medio. Si las mecánicas base no se trabajan, si los últimos blockbuster "innovan" con cosas como QTE o Cinemáticas de 10 minutos, quizá a la Industria del Videojuego le de igual, pero **la base sobre la que está construido todo esto se está resquebrajando y no aguantará mucho más.** Porque los juegos serán cada vez productos más trabajados, con un mayor presupuesto, pero **la jugabilidad no cambia, las mecánicas son las mismas de siempre, el Medio no evoluciona**. Y yo, que llevo más de 20 años matando marcianos, me planteo cosas al darme cuenta de que cada vez me apetece menos ponerme a los mandos de un videojuego por dar por sentado que **cada nueva portada esconde las mismas mecánicas de siempre.**

"Hay vida más allá del fotorrealismo o de los medidores de karma"

Partiendo de esa premisa, no cuesta llegar a la conclusión de que, en vez de avanzar, **los videojuegos están retrocediendo**. Mucho se ha criticado a **Wii** y a sus minijuegos, a **PlayStation Move**, a **Kinect**. Pero, si se analiza qué es lo que estos aparatos ofrecen te das cuentas que es un intento de Back to Basics, una **vuelta a los orígenes**, a la mecánica de la acción - reacción, a las partidas de 5 duros que duraban 5 minutos en los recreativos, a ese **Donkey Kong** que, fase a fase, te retaba a rescatar a la princesa mientras saltabas barriles y subías por escaleras. Mecánicas como esas ya no se crean. **Los llamados Triples A ahora se sustentan en sistemas que llevan decenas de años entre nosotros**, llegando al extremo que sus apuestas únicamente se diferencian por su línea argumental o su motor gráfico. Recursos que **un videojuego**, realmente, **no debería usar como reclamo** y de los que **los mal llamados Casual suelen huir**. Y cuando un título se atreve a volver al camino correcto, como es el caso de **Portal**, el gran público, simplemente, **lo flipa**, demostrando que sí, que **hay vida más allá del fotorrealismo o de los medidores de karma.**

Diseño @Roswell_AKB
Texto @ABKristian

Vente a saltar barriles de whisky en llamas a

akihabarablues.com

Akihabara Blues está formada por **Roswell** y **Kristian**. Actualmente sobreviven como bloggers de fortuna. Si tienes una historia y les escribes, quizá puedan publicarla: **redaccion@akihabarablues.com**

MMO PLAYER POR MMOGAMER.ES

¿A CUÁNTOS JUEGOS MMORPG DE PAGO ESTÁIS DISPUESTOS A JUGAR? ¡TANTO VICIO!

EN ESTE NÚMERO



WTF!

Que sí, que nos encantan los MMORPG, que nos encantan cuando innovan, cuando tienen lucha machaca-botones, cuando son en universos paralelos... pero donde esté un MMO tradicional...

Staff

Pues sí, para cualquier queja, estos son los energúmenos...

Juanma Castillo
DIRECTOR

Álex Peña Plaza
EDITOR

Edu López 'Aiolos'

Héctor Montoro 'Kreidmar'

José Luis Carande 'Ark'

Elliot Castellanos 'Canamarth'

DARK LEGENDS, NUEVO MMO PORTÁTIL

Vampiros, hombres-lobo, humanos cazadores e infinidad de zombis, todo bien mezclado en el MMO de los creadores de *Pocket* y *Star Legends*.

PHANTASY STAR ONLINE 2 A LA BETA

Desde que hace una década esta saga hiciera las delicias de todos, no se sabía nada nuevo, hasta ahora. En Japón acaban de pasar la fase Alpha.

EL ESPERADO WAKFU YA ESTÁ AQUÍ

El próximo 29 de febrero, todos los fans de la serie y seguidores de la factoría de Ankama podrán disfrutar al fin, sin betas ni restricciones, de *Wakfu*.



WRATH OF HEROES

Hace ya dos meses que comenzó la fase de beta para ir mejorando los defectos que tuviera. Cada semana las pruebas beta aumentan su tiempo y todo hace indicar su inminente lanzamiento.



REPORTAJE

UN AÑO DE RIFT: ¿EL JUEGO DEL 2011?

El juego de Trion Worlds cumple su primer año de vida y hacemos balance de lo ofrecido.

Casi de tapadillo, una compañía desconocida lanzaba hace un año un título por todo lo alto: ***RIFT***. Los que pudimos ver las fases beta previas sabíamos que nos encontrábamos ante algo grande. ¿De dónde habían salido estos chicos? ***RIFT*** unía conceptos clásicos de los MMORPG más valorados de los últimos años en una acertada mezcolanza de elementos reconocibles por los jugadores que más tiempo llevaban en esto de los juegos de rol online: Jugabilidad *WoW*, PvE a lo *Warhammer Online*, crafting interesante, mejoras en las clases y talentos... ***RIFT*** mezclaba aciertos en un cóctel con un sabor sorprendentemente agradable.

A ello ha ayudado también que ***RIFT*** es un juego más que resultón gráficamente: su condición de juego en línea no parece haberle afectado en este caso, y mientras otros ambiciosos lanzamientos se han venido apuntando a una estética más atemporal y cartoon (¿quién dijo *SWTOR*?), ***RIFT*** desplegó su magnificiencia gráfica aún sabiendo que los MMORPG son juegos de pretendida larga duración.

Por otra parte, Trion también nos ha venido sorprendiendo con puntuales parches de contenido adicional de todo tipo, y si originariamente se le podía reprochar no ofrecer grandes alternativas a los usuarios 'high end', actualmente son muchas ya las cosas que pueden hacer los jugadores de nivel 50 en Telara.

Pero sí que hay algo reprochable en ***RIFT***, es más, dos aspectos: uno es la decisión de no traducirlo al castellano, que ha provocado que no sea un título muy jugado en nuestro país; y otro, que ni siquiera haya salido en versión retail en España. Muy mal por UbiSoft, que tenía los derechos de distribución. Eso sí, ahora la versión boxed que nunca llegó a las tiendas es un objeto de coleccionista razonablemente preciado.

Próximamente, ***RIFT*** recibirá su parche 1.7, denominado Carnival of the Ascended. ■ Por Juanma Castillo



Cabal Online ya habla mejor español

ADEMÁS, PASA A FORMAR PARTE DE GAME-MASTERS

La editorial Game-Masters ha anunciado la apertura de las versiones en alemán, francés, español e italiano de *CABAL Online*, por lo que aspira a convertirse en el mayor servicio de MMORPG en cualquier parte del mundo. Esto marca un nuevo capítulo para este veterano MMO de acción, que ahora cuenta con más de 7 millones de jugadores solo en Europa, al tiempo que, según sus propias declaraciones: "Representa un día histórico para la compañía, con la apertura de nuevas oficinas en España y Alemania para proporcionar rápidas medidas de apoyo a nuestros usuarios de toda Europa."

Las nuevas versiones incluyen mundos para cada idioma, permitiendo a los jugadores de Alemania, Francia, España e Italia disfrutar del juego completo en su propio idioma; equipos de atención al cliente localizados y actualizaciones de contenido a lo largo del presente año 2012.

Los jugadores pueden empezar a jugar ya en http://www.cabalonline.com. ■

MMO PLAYER


WAR2GLORY ES UN EJEMPLO de juego de navegador exigente y para expertos.

1VS1

¿Juegos de navegador?

¿Tienen cabida los juegos de navegador en el sector más hardcore?


Elliot "Aglugluglu gluglugluglu glugluglu..."

No creo que una plataforma como es el navegador, orientada a otras muchas funciones antes que a videojuegos, pueda nunca llegar a dar la estabilidad y potencia que da un juego tradicional. Actualmente la tecnología no lo permite, y siempre irá varios pasos por detrás en cuanto a otras plataformas. Sin duda, es una herramienta útil para entretenernos con muchos pseudojuegos, y quizá peque de tradicional, pero viendo el daño que están haciendo los juegos de navegador a los juegos de siempre, sobresaturando el mercado con títulos de dudosa calidad y con los famosos micropagos, además de ese pernicioso rollo casual que más que fidelizar a los jugadores lo que hace es apocarlos a un continuo picoteo en el que los usuarios terminan jugando a veinte juegos y a la vez a ninguno, no contribuyen nada a que ningún título pueda ser tomado en cuenta como un candidato serio frente a un juego de consola o PC. ■


Kreidmar "Hago jaque mate con tres jugadas"

Creo que en el mundo de los videojuegos tiene que haber sitio para todos, amigo Canamarth. Los juegos por navegador no son sino una evolución lógica del buscaminas o el solitario del mismo Windows. Ahora todo el mundo tiene ordenador, todo el mundo tiene Internet y prácticamente todo el mundo usa las herramientas sociales. Si los juegos actuales están enfocados a un público que podríamos denominar como "hardcore" o al menos "intento de hardcore", ¿qué lugar queda para los denominados jugadores "casual"? Estas personas que prefieren algo sencillo a lo que jugar 10 o 20 minutos, o bien juegos que solo requieren del click del ratón para funcionar, o que no nos piden unos reflejos sobrehumanos para destacar, solo algo de paciencia. Aquí es donde entran los juegos de navegador.
Por supuesto que sé que ningún juego de navegador llegará a cumplir las expectativas de un jugador "hardcore" pero es que, sencillamente, estos juegos no están pensados para ellos. ■



WTF!

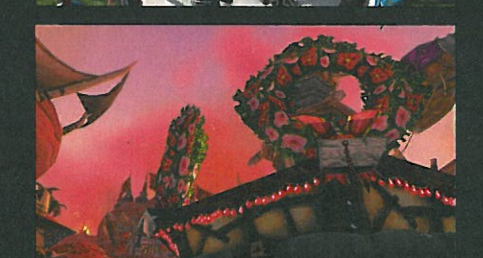
¿El amor está en el aire? Y tanto que lo está, pero ya no sólo en el popular evento de *World of Warcraft* que tantos años llevamos repitiendo: También *RIFT* se suma y *DC Universe Online*... Honey!

ESTE MES EN...

No te pierdas ningún evento de tus MMOs favoritos...



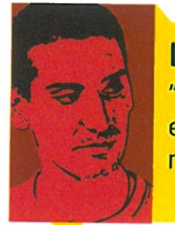
Trion Worlds pretende conseguir un Récord Guinness con el mayor número de bodas virtuales en un mismo día. Los jugadores simplemente deben visitar a un casamentero en la ciudad de su facción, comprar un anillo y ofrecerlo a la persona querida. Para hacer del evento algo más especial, los jugadores pueden iniciar eventos de boda. Se trata de unas ceremonias increíblemente divertidas que incluyen un paseo con atuendo de boda, ceremonia de intercambio de anillos y una recepción ¡para más de 200 invitados! Por cierto, las bodas pueden ser tanto heterosexuales como homosexuales.



Por San Valentín, a los héroes jugarás. El pasado año el equipo de desarrollo de *DC Universe Online* reconoció que el evento no estuvo a la altura que se merecía, y prometió que en la próxima versión se realizará un evento de San Valentín con muchas novedades y diversión para la nueva temporada. Sin embargo, parece que las hazañas nuevas y mejoradas para el día del amor no van a hacer su aparición hasta el mismo día 14 de febrero. Y por consiguiente, solo podemos informaros de esto y nada más. Esperemos que este año no se quede el evento en simples querubines voladores y un "mini" boss del amor.







Duardo
"Me pasé el Tetris en modo sigilo"

Wipe Out!

In The Secret World we trust. Tenemos puestas todas las esperanzas en Funcom... no es coña.

Quede dicho de partida que no he tenido la enorme suerte de nuestro editor, Alejandro Peña, y no he visto nada de *The Secret World* todavía. ¡Fue él el que se largó a Montreal para traeros en exclusiva las novedades de este peculiar MMORPG de los amigos de Funcom! Y sí, muchos le odiamos por eso. Por muchas otras cosas más, como su irresistible atractivo o su buen hacer con los cuchicos (en el fondo, siempre quiso trabajar en el circo).

La información que los creadores de *Age of Conan* han venido soltado durante los últimos años ha sufrido vaivenes importantes. Si en un principio parecía que acabaría como el *The World of Darkness* de CCP (falso, que saldrá), no fue hasta que Electronic Arts mostró interés cuando las cosas se precipitaron.

A día de hoy, *The Secret World* ya ha venido mostrando sus cartas con unos más que interesantes diarios de desarrollo y con presentaciones oficiales, tanto para prensa en privado (Álex confirma), como en eventos más multitudinarios.

Como muestra, un botón: Hace unas semanas, comentábamos en MMOGamer.es cómo el hype generado por las últimas presentaciones de *The Secret World* ha conseguido que la propia Funcom haya experimentado una fuerte subida en su cotización en los mercados financieros.

Pero más allá de lo que pueda suponer para sus responsables el incremento de valor de su compañía, el estilo de juego que *The Secret World* plantea nos tiene a todos muy expectantes, más aún si todo lo dicho por aquellos afortunados que ya lo han visto se acerca, finalmente, al producto final.

Lo que también es cierto, y no me parece justo, es que haya muchos expertos, algunos muy cercanos, que anden con la mosca detrás de la oreja por una sola razón: se trata de Funcom, los mismos que perpetraron *Age of Conan*, uno de los títulos mejor acogidos y cuya decepción, precisamente por eso, fue mayúscula. Huelga decir que yo mismo disfruté como un cosaco con el MMORPG del Cimmerio. Happy Adventuring! ■



POR IMÁGENES COMO ESTA algunos estamos absolutamente 'hypeados'. ¿Vosotros no?

FINAL FANTASY XIV VA ACABÁNDOSE

Si algo durante estos años los fans de la posible más famosa saga de videojuegos como es *Final Fantasy* podían criticar, era su XIV juego. Así es, salió ya hace dos años con muchos errores, lo que muchos definieron como un juego sin acabar. Pues la situación cambia este mismo mes. *Final Fantasy XIV* tendrá hasta la fecha el parche de actualización mayor desde que vio la luz. *http://eu.finalfantasyxiv.com/*

DOTA 2 SE QUEDA SIN HÉROES

Tras el parón navideño, *Dota 2* ha vuelto muy fuerte. Cada viernes nos ofrece una nueva actualización cargada de dos o un héroe nuevo. Si antes de Navidad superaba ya la mitad de héroes desvelados, pocos más le quedan por desvelar, lo que indica ya que este esperado juego verá la luz de salida posiblemente antes de Semana Santa. *http://http://es.dota2.com/*



S.T.A.L.K.E.R. ONLINE

ESTA NOTICIA SÍ SE MERECE UN SONORO: WTF?

Hace unos días se levantó la liebre. Lo que poca gente esperaba que llegase pero muchos deseaban. Y es que GSC, compañía desarrolladora de la conocida serie *S.T.A.L.K.E.R.*, estaría trabajando en el desarrollo de la entrega online de la serie.



El desarrollo del juego *S.T.A.L.K.E.R.* original se detuvo a finales de 2011 aunque el de *S.T.A.L.K.E.R. 2* continúa. Es una gran noticia para los seguidores de la franquicia que ahora la compañía decida introducir la saga en el género de los MMO con ***S.T.A.L.K.E.R. Online***. Algunas de sus características son: modo de juego survival, zonas de juego dinámicas, sistema de habilidades por niveles con la posibilidad de modificarlos o desarrollarlos a nuestro antojo, un sistema de socialización totalmente innovador, defensa de posiciones estratégicas, PVP y PVE, comercio, etc. Como veis, al menos pintan bastante bien sus características.
Por cierto, si queréis más, podéis visitar su web, aunque no está todavía traducida al español: http://stalker-online.co/ ■ Por Aiolos

Aion free2play

A partir de febrero en Europa

Así lo aseguró el equipo de Aion en un sorprendente anuncio de NCSoft. Los usuarios podrán jugar de manera completamente gratuita. El cambio está programado para llevarse a cabo durante el mes de febrero de 2012 y no afectará a los servidores de USA. Los jugadores podrán descargar el cliente completo del juego desde su nueva web de Aion free to play *www.aionfreeto-play.com*. ■ Por José Luis Carande (Ark)





Llévate a casa lo último en videojuegos enviando 1 sólo SMS al ***25900**** con la palabra clave de cada regalo. Los ganadores serán contactados por teléfono. ¡Anímate y participa!

*Coste 1,42 euros (Impuestos incluidos). Servicio prestado por Nvia gestión de datos S.L info@nvia.eu, Apdo de correos 88, 28230, Las Rozas, Madrid. Número de atención al cliente: 902 547 381
Bases y política de protección de datos publicadas en www.marcaplayer.com

ESTE MES...

UNA NINTENDO 3DS Y 5 COPIAS DE RESIDENT EVIL REVELATIONS

MP EVIL

1 NINTENDO 3DS + 5 R.E. REVELATIONS

Ha llegado a las tiendas el esperadísimo Resident Evil Revelations y Nintendo, para celebrarlo, os ofrece un concurso de otro mundo. Participa para llevarte uno de estos premios:

› Un ganador se llevará una Nintendo 3DS + una copia de Resident Evil Revelations (que incluye el Nintendo 3DS Circle Pad Pro).

› Habrá otros cuatro ganadores que se llevarán a casa una copia de Resident Evil Revelations (que incluye el Nintendo 3DS Circle Pad Pro).



Envía **MP EVIL** al **25900***
o
MP EVIL SIN PUBLICIDAD

*Coste 1,42 euros (Impuestos incluidos). Servicio prestado por Nvia gestión de datos S.L info@nvia.eu, Apdo de correos 88, 28230, Las Rozas, Madrid. Número de atención al cliente: 902 547 381

MP MGS

MP3 SONY WALKMAN 2GB + CAMISETA PEACE WALKER + MGS HD COLLECTION PS3

10 PACKS METAL GEAR SOLID

Sorteamos 10 increíbles packs de Metal Gear Solid cortesía de Konami. El pack incluye:

- MP3 y auriculares Sony Walkman 2 Gb edición especial Metal Gear Solid Peace Walker.
- Camiseta exclusiva Metal Gear Solid Peace Walker.
- Copia para PS3 del videojuego Metal Gear Solid HD Collection, que incluye los videojuegos 'MGS2: Sons of Liberty', 'MGS3: Snake Eater' y 'MGS: Peace Walker'.





METAL GEAR SOL

Envía MP MGS al 25900*

o

MP MGS SIN PUBLICIDAD

*Coste 1,42 euros (Impuestos incluidos). Servicio prestado por Nvia gestión de datos S.L info@nvia.eu, Apdo de correos 88, 28230, Las Rozas, Madrid. Número de atención al cliente: 902 547 381

MP COVER

VINILOS FORCOVER PARA TU VIDEOCONSOLA

6 VINILOS PERSONALIZADOS

› Marca Player y la empresa ForCover sorteamos seis vinilos personalizados para poner guapa a tu videoconsola. Los 6 ganadores podran elegir un cover al gusto (con la imagen que ellos quieran) para el modelo de consola que quieran, de entre todos los modelos disponibles en la web *ForCover.com* (no se encuentra disponible para la Wii de Nintendo). ¿Qué imagen quieres poner tú?





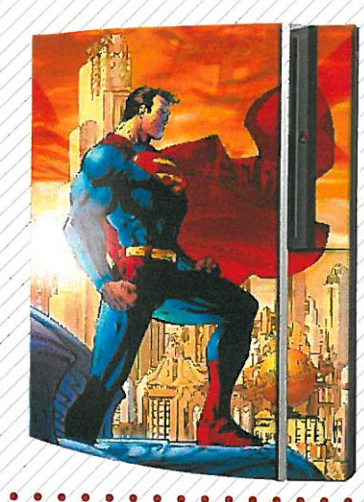


Envía MP COVER al 25900*

o

MP COVER SIN PUBLICIDAD

*Coste 1,42 euros (Impuestos incluidos). Servicio prestado por Nvia gestión de datos S.L info@nvia.eu, Apdo de correos 88, 28230, Las Rozas, Madrid. Número de atención al cliente: 902 547 381





MONDO PIXEL

¡¡AHORA EN OFF-SET!!

Mondo Píxel: Las respuestas a todo excepto a qué le hemos hecho exactamente al diseñador de la carátula de "Mario Party 9" para que nos trate así.

LECCIONES EN CÓMODAS ENTREGAS MENSUALES PARA ENTENDER LOS VIDEOJUEGOS DE FORMA DISTINTA

POR JOHN TONES



JOHN TONES
El responsable de todo esto

LA ÉPICA DEL RUMOR

Cada mañana, Javi Sánchez y yo revisamos las noticias que la industria del videojuego ha producido el día anterior para postearlas en Mondo Píxel. Las normas son: información contrastada, cierta frialdad expositiva y nada de rumores. Vi flaquear esa última norma autoimpuesta (en mí; Javi ha trabajado en Sucesos, nada le hace dudar) con la reciente avalancha de rumores sobre las nuevas características de la futura consola de Microsoft, y que no harán sino multiplicarse camino del E3. Que si no reproducirá juegos de segunda mano, que si será siete veces más potente que la 360... para quienes informamos, los cantos de sirena del rumor son curiosos: sabes que no hay manera de confirmar nada, pero un notición con los pies de barro sigue siendo un notición, quieres pensar. El rumor se introduce en los dientes como colgate azul, y te deja un regusto a óxido y bofetada en las encías. Pasas el resto de la jornada dándole vueltas a lo que sin duda ha sido la noticia del día, pero una noticia imposible de confirmar. Una especie de ultra-anti-noticia.

Por suerte, Javi me dio una colleja y me dijo que qué prefería, si hablar de lo que un pajero de Wisconsin se había inventado la noche anterior en Twitter o de que Megaman Gordo iba a estar en Street Fighter X Tekken. Y se me fueron todas las dudas. Ojalá todos los blogueros de medio pelo tuvieran una voz de la conciencia tan categórica como mis compañeros de Mondo Píxel. Se iban a quedar los foros como un solar.

PERO QUÉ PASA CON LAS PORTÁTILES

FUTURO DE BOLSILLO

Las, según el caso, inquietantes o espantosas cifras de venta de las portátiles de Nintendo y Sony nos obligan a replantearnos la validez no solo de éstas, sino directamente de toda la cacharrería portátil actual.

Es una noticia tan grave e inesperada que Sony sólo ha sabido reaccionar con la dudosa declaración de que entraba dentro de sus previsiones. Pero aunque si bien han salido a la luz informes que dicen que la fabricación de Vita es mucho más barata de lo que era PSP, lo cierto es que las cifras de venta de las primeras semanas de vida de la portátil de Sony en Japón son escalofriantes. En sus dos primeras semanas de vida, PS Vita no llegaba a las 400.000 unidades vendidas, y las aseveraciones de que todo estaba bajo control no sonaban demasiado convincentes, más que nada porque semejantes previsiones no entran ni en los cálculos más pesimistas. Actualmente vende unas discretas 15.000 unidades semanales, y en ningún momento ha llegado a sorprender con algún título de lanzamiento que se encaramara en las listas de los juegos más vendidos. Hemos visto situaciones tan insólitas como la de la PSP clásica gozando de mejor salud, vendiendo más consolas e incluso aupando varios lanzamientos en el top de juegos. Se ha llegado a rumorear que habría recorte de precios y cambios en las condiciones de los lanzamientos europeo y americano, pero oficialmente, lo único que ha trascendido en el momento de escribir estas líneas es que los compradores americanos de una Vita con conexión a Internet recibirán algún que otro obsequio.

Nintendo 3DS está en una situación algo más favorable pero, en general, la compañía japonesa tampoco está para tirar muchos cohetes. En una reciente reunión de inversores, Nintendo reconoció que las pérdidas previstas iban a ser mucho mayores de lo esperado: 837 millones de dólares de pérdidas durante el año fiscal en curso, frente a los 258 que calculaba hace nueve meses. No son de extrañar si recordamos la bajada de precio de Nintendo 3DS casi en un cincuenta por ciento hace unos meses, dejando a todos los compradores iniciales con cara de tonto, y a los observadores de la industria preocupados por la salud financiera de Nintendo.

Nintendo y Sony son empresas fuertes, no hay que temer por la continuidad de las compañías como sí se ha temido



Nos parece bien todo el erotismo zafio de 'Soul Calibur V'. Ahora 'Dead or Alive' tendrá que ir más allá.

ESCAPE PLAN

Escape Plan es PS Vita dándose cuenta de que los juegos sencillos, atmosféricos, "arties" y descargables son una posible vía de escape ante el exceso de mastodontes en su catálogo.

por productoras y estudios de desarrollo como THQ (de quien se habla desde hace meses como posible víctima de la crisis financiera debido a la caída en picado de sus valores en bolsa, en una serie de rumores de los que la propia compañía tuvo que salir anunciando su plan de lanzamientos para el próximo año). Pero lo cierto es que el mercado de las portátiles ya no parece esa panacea comercial de los tiempos de la Game Boy, que tan bien supo aprovechar Nintendo DS y donde entró la PSP de Sony como un elefante en una cacharrería. Y todos los analistas parecen apuntar a otros dispositivos, igualmente portátiles pero algo más sofisticados, como causa de este giro en los acontecimientos de bolsillo.

SKYWARD SWORD

Nintendo 3DS ha confiado quizás en exceso en el poder imperdurable de sus iconos de siempre y se ha encontrado con su callejón de salida habitual: solo sus iconos de siempre funcionan sin fallas.

Para saber más



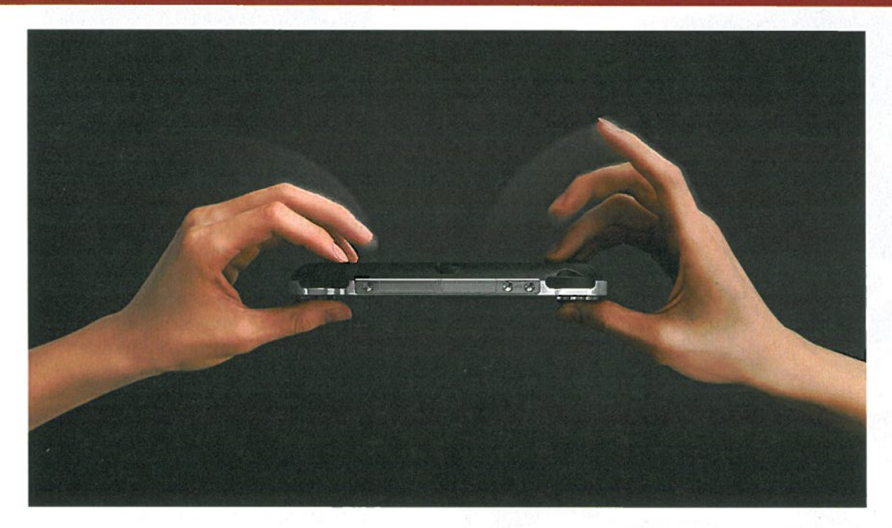
NEO-GEO PORTÁTIL

Hace años que la llorada compañía japonesa SNK se retiró de la fabricación de software y hardware, pero hace tan solo unas semanas se supo que podría haber licenciado sus títulos y tecnología para un proyecto que ha acelerado el pulso de miles de retroalimañas de todo el mundo. Se trata de una consola de bolsillo, ligeramente más grande que un iPhone, con veinte juegos clásicos de la compañía en sus tripas: *Fatal Fury*, *Metal Slug* o *King of Fighters*, entre otros, devolverían la época de oro de los arcades clásicos a las manos de los jugadores en una consola dedicada.

De momento es solo una noticia no confirmada por fuente oficial (aunque hay medios como Kotaku que la dan por buena), pero supone un auténtico bombón para fans del retro, así como, quizás, una salida comercial para el complicado mercado de las portátiles. ¿Es una posible vía de escape a la competencia de móviles y tablets la creación de máquinas dedicadas, más económicas, con juegos ya incluidos en la propia consola y sin posibilidad de añadir nuevos títulos? Tecnológicamente, desde luego, suena a definitivo paso atrás y regreso a los tiempos de las hand-helds y las maquinitas promocionales a la hora del recreo, pero con la fiebre retro y con los móviles evolucionando a una velocidad que las consolas, sencillamente, no pueden ni soñar, puede suponer una interesante forma de supervivencia para las portátiles y sus esquemas industriales no demasiado ágiles.



Cómo estará la cosa para que el anuncio de un nuevo Mario en 2D nos haya parecido la noticia del año.



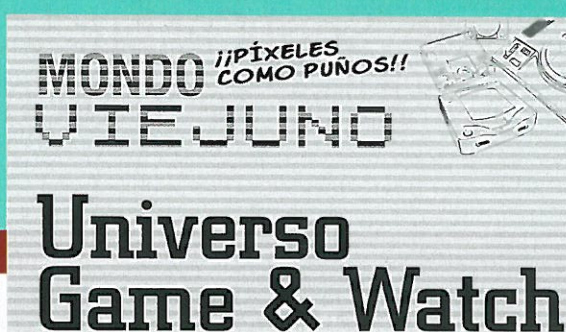
Los móviles, que hasta hace no tanto eran señalados como un sucedáneo pobre de las consolas a causa de algo que hoy se ha llegado a considerar decididamente secundario, como es la precisión y accesibilidad de los sistemas de control, hoy mueven cifras que son contempladas con una mezcla de verde envidia y franca sorpresa desde las plataformas clásicas. Por ejemplo, en unas cifras que salieron a la luz en torno al pasado verano, las industria del entretenimiento para móviles tenía un valor estimado de 33.000 millones de dólares, con un crecimiento que alcanzará los 54.000 millones en 2015. Este estudio también reveló nuevas tendencias en la forma de obtener ingresos: un 88% de las descargas de juegos para móviles eran gratuítas, el beneficio viene de pequeños DLCs, compras con micropagos y publicidad dentro de los juegos. En 2010, los desarrolladores ingresaron 87 millones de dólares en publicidad in-game (la versión gratuíta de Angry Birds, por ejemplo, gana un millón de dólares al mes solo en publicidad), y se espera que esa cifra se multiplique nada menos que por diez en cinco años. Cifras mareantes para una industria que, clarísimamente, afronta un cambio de paradigmas.

Ese cambio de paradigmas se refleja en la preferencia de los usuarios por móviles y tablets mientras dejan de lado las consolas. Japón es un mundo aparte, con un 42% de los participantes en un estudio a principios del año pasado teniendo una consola de videojuegos, pero es significtivo que incluso allí, a finales de año esa cifra había descendido a un 38%, y eso que entre ambos puntos se había producido el lanzamiento de 3DS. Algo que ya sabíamos: las consolas pueden funcionar mejor o peor, pero ya no conllevan un cambio de costumbres y de formas de jugar, como sí están consiguiendo móviles y tablets.

Las consolas portátiles tienen un significativo desafío ante sí: descubrir si el único potencial a explotar es el de los juegos convencionales comercializados de la forma tradicional, o pueden y deben abrirse a nuevas formas de jugar y de entender la industria. En Mondo Píxel no somos especialmente partidarios de las nuevas formas de jugar, pero entre una versión de bolsillo de un blockbuster para consola de sobremesa, como *Uncharted*, y un juego pequeño, que permita partidas breves y que aproveche las características minusculizantes del hardware, como la versión de bolsillo de *Little Big Planet*, tenemos muy claro quien tiene todas las papeletas para sobrevivir al holocausto de las pantallas táctiles y los juegos de 0'95 euros.

CULO TÁCTIL

Quizás la gran innovación de PS Vita en cuanto a controles, sin comparación posible con otras consolas o dispositivos portátiles, es el panel táctil que se encuentra en la parte trasera de la máquina.



Universo Game & Watch

BLACK & WHITE RULED THE WORLD

Para muchos niños de los ochenta no solo supusieron su primer contacto con las portátiles, sino directamente su primer tanteo de qué era un videojuego y en qué consistía ese nuevo lenguaje de botones, pititidos y animaciones rudimentarias. Su limitado registro gráfico de movimientos, su ambientación rígida y a menudo exótica, sus argumentos ramplones, basados a veces en la dificultad de llevar a cabo un movimiento acrobático o un trasporte de salchichas de una esquina a otra de la pantalla, clasificaron los videojuegos como lo que muchos creemos que siguen siendo ahora: pruebas psicomotrices con argumento. Por aquel entonces había menos aventureros y más cocineros, bomberos, pintores o guardias de zoo. Y eran más o menos sofisticados, más o menos variados, pero para muchos, el término videojuego quedó indeleblemente asociado a los problemas de un lavaplatos para llevar una vajilla por una cocina llena de obstáculos, no a un superhéroe que tiene que salvar el mundo de su enésima crisis interdimensional.



NINTENDO INTRODUCIENDO EL VIRUS de la ludopatía en las impresionables mentes infantiles.


EA SPORTS
FIFA STREET
JUEGA CON ESTILO
A LA VENTA 15 DE MARZO DE 2012
WWW.FIFASTREET.ES
3
www.pegi.info
PS3
XBOX 360
XBOX LIVE
EA SPORTS

JUGANDO E


Por Iván Herranz

¿Jugar a videojuegos de PS3 y 360 sin consola y sin juego en formato físico? Sí. Ahora es posible con el cloud gaming. Los juegos de siempre, desde múltiples soportes, en cualquier momento y lugar, gracias a la tecnología streaming. ¡Incluso desde el móvil!

El cloud gaming es una modalidad de juego en red que no requiere del uso de hardware de procesamiento, ya que los juegos se ejecutan desde potentes servidores externos vía streaming. Hablando en plata y llanamente, la nube permite jugar a los juegos de siempre sin necesidad de poseer una consola ni los juegos en formato físico, siempre y cuando tengamos una conexión a Internet. Como ventaja principal destaca la rapidez en los tiempos de carga, ya que al ser procesado en ordenadores de potencia mucho mayor a las consolas comerciales, el tiempo se ve reducido considerablemente. Además, los juegos alojados en la nube pueden ser reproducidos desde múltiples soportes, en cualquier momento y desde cualquier lugar (donde tengamos conexión a la red). Podemos jugarlos en el PC, Mac, una tablet, desde el televisor y, recientemente, también desde ciertos smartphones. De hecho, las IPTV se presentan como grandes aliadas del cloud gaming, al aunar servicios integrados bajo demanda a través de la red. Existen ya varias plataformas de juego en la nube, pero las que gozan actualmente de mejor posición en este nuevo mercado son OnLive y Gaikai, ambas con sede en Estados Unidos. OnLive ofrece una interfaz muy atractiva e intuitiva. Podemos ver en tiempo real las partidas de otros jugadores y unirnos a ellas, si ofrecen esta opción. Posee opciones de comunidad, como compartir videos de nuestras partidas, que pueden ser votados por otros jugadores, funciones de conexión a redes sociales y webs del sector como metascore. El modelo de negocio contrasta radicalmente con lo visto hasta ahora, ofreciendo suscripciones de 3 días (6$, aproximadamente), 5 días (9$, aproximadamente) o a tiempo completo (50$, aproximadamente si se trata de un juego de reciente lanzamiento). Y pueden jugarse los primeros 30 minutos de todos los juegos a coste cero. Estas opciones permiten al jugador probar un juego y valorar si le merece la pena gastar dinero en su adquisi-

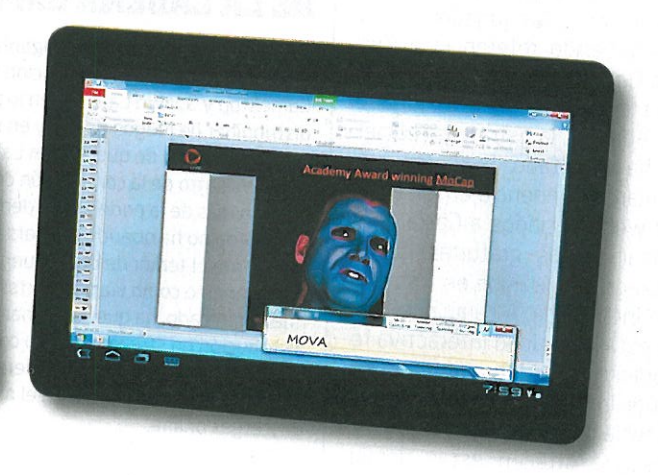
LOS GRANDES REFERENTES HOY EN DÍA SON ONLIVE Y GAIKAI



N LA NUBE







POSIBILIDAD DE PROBAR EL JUEGO ANTES DE COMPRARLO, 'ALQUILARLO' DURANTE 3 Ó 5 DÍAS O COMPRARLO A TIEMPO ILIMITADO A MENOR COSTE

ción, pagar menos si considera que puede terminarlo en 3 ó 5 días y una reducción del coste final del juego a tiempo ilimitado, derivada de la ausencia de soporte de almacenamiento, carcasa y costes de distribución. El *hype* que se ha generado en torno a las nubes es enorme, contrastando con ciertas limitaciones que dificultan su asentamiento total. Se trata de una tecnología plenamente dependiente de la infraestructura de red y que requiere gran velocidad de ancho de banda, basada en la fibra óptica, para funcionar con fluidez y sin el incordio del lag, generándose una dependencia de las ofertas de las operadoras españolas, así como su coste derivado. Y todo ello, teniendo en cuenta que las empresas matrices del sector instalasen servidores dentro de nuestras fronteras, pues actualmente sólo se puede jugar accediendo a los servidores alojados en Estados Unidos. La velocidad media de ancho de banda en muchos países provoca una brecha entre consumidor y sistema, que a día de hoy dificulta su implementación total a corto plazo. El propio CEO de Gaikai, David Perry, admite que "optimizar los tiempos de envío y recepción de señales en streaming es el gran reto del cloud gaming", pero asegura que en su compañía "hay 60 personas trabajando diariamente para mejorar estos parámetros". Además, en la comunidad de jugadores preocupa el escaso número de juegos que presentan actualmente las nubes y que deja de lado juegos antiguos. Aun así, no cabe duda de que el cloud gaming ha abierto un nuevo nicho de mercado donde ya compiten empresas de la talla de Google. En el CES 2012 el gigante americano hizo público un acuerdo con OnLive por el que los servicios de juego en la nube de esta última estarán integrados en Google TV. Además, Google; al igual que Mozilla, ha actualizado »

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS PARA JUGAR EN LA NUBE

Estos son los requisitos que recomienda OnLive (y que probablemente pueden ser extendidos a otras nubes) para obtener una jugabilidad óptima en cloud gaming:

Reproducible mediante:
- HDTV + microconsola, o IPTV.
- Ciertas tablets y smartphones de alta gama con sistemas Android o iOS.
- PC con XP, Vista o Windows 7. Procesador Dual-core.
- Mac con OS X 10.6 o superior. Todos los procesadores Intel de Mac son válidos.

Requisitos de banda ancha: Más de 5 Mbps reales (teniendo en cuenta una conexión a servidores alojados en España, que actualmente aún no existen).

Resolución de pantalla: 1280 x 720

Google Chrome con el nuevo protocolo WebRTC para un envío más fluido de imágenes y videos, así como nuevos controladores *plug & play* para facilitar el uso de periféricos; señales inequívocas de una adaptación para el juego bajo demanda. Ante la alianza de OnLive y Google, Gaikai ha movido ficha creando acuerdos para estar presente en los televisores de LG y para dar soporte de cloud gaming en Facebook. David Perry asegura que "Facebook tiene enganchados a los jugadores ocasionales —haciendo referencia a Zynga— y con Gaikai también servirá como plataforma de juegos para el jugador hardcore". Además, la estrategia comercial que ha adoptado recientemente apunta a marcar tendencia en el sector. Los sitios web asociados a Gaikai pueden insertar demos gratuitas de los juegos alojados en la nube en forma de publicidad incrustada. A cambio, el sitio que aloja esta publicidad interactiva recibe un porcentaje de los ingresos generados por los suscriptores de Gaikai. Webs especializadas del sector, como Eurogamer, ya ofrecen estas demos. Las nubes cuentan con el respaldo total de la industria del videojuego, ávida de acabar con el mercado de segunda mano y que ve en el cloud gaming la solución perfecta a sus males, capaz de reducir costes con sus modelos de distribución y generar mayores beneficios con sus cuotas de suscripción; algo que a ojos de muchos se presenta como una conspiración en perjuicio del consumidor... Sin duda, las nubes acabarán con el préstamo de juegos entre amigos y el mercado de segunda mano, pero también con los ciclos de vida de las consolas, provocando una accesibilidad continua a los videojuegos de última generación sin necesidad de inversiones económicas para actualizar el hardware. De hecho, ya atentan contra las futuras Play Station y Xbox... Eso no quita que los gigantes de la industria tradicional; Nintendo, Sony y Microsoft, se vayan a adaptar al nuevo espíritu de los tiempos. Sobre todo teniendo en cuenta que ya gozan del respaldo del público. La directiva de Gaikai Nanea Reeves se atreve a dar previsiones de futuro, no sabemos si basadas en especulación o en información privilegiada que posee. Ha dejado caer en declaraciones que "no todos los actuales desarrolladores de consolas tendrán una generación más" y que sabremos a cuál se refiere "en el próximo E3"... Sin duda, se respiran tiempos de cambio ■

UN FUTURO 'NUBLADO'

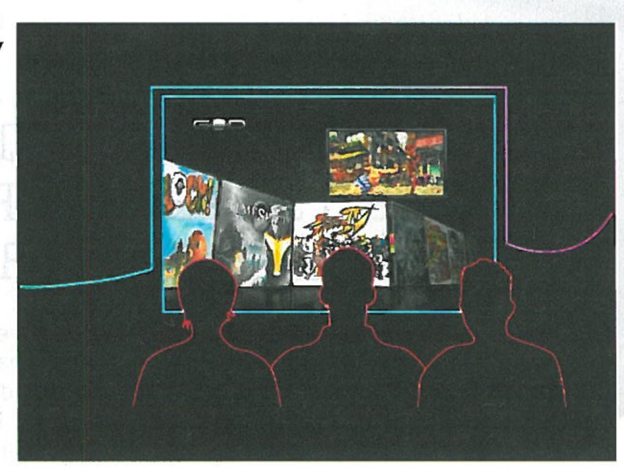
OnLive y Gaikai encabezan un largo listado de plataformas. Son los grandes referentes, por ser pioneros y por competir en el difícil mercado norteamericano, pero no son las únicas nubes del cielo del cloud gaming

SPAWN LABS, LA NUBE DE LA CADENA GAMESTOP



Si Eurogamer y Gaikai protagonizan una colaboración entre publicación y nube, GameStop y Spawn Labs hacen lo propio entre distribuidor de juegos físicos y en streaming, con la diferencia de que Spawn Labs ya se integra dentro de la corporación como una división más de la poderosa cadena de venta. GameStop no ha querido quedarse atrás y, quizá ante el temor de que el juego físico esté agonizando o como vía para extenderse a un nuevo mercado, ha querido ganar terreno en la distribución en streaming. Y no contentos con esto, en 2011 también absorbieron Impulse para hacer frente a Steam en el mercado de las descargas online.

PLAYCAST MEDIA SYSTEM, LA NUBE EUROASIÁTICA



Con sede en Israel, Playcast ha sido consciente de la importancia que tiene ser el primero en llegar. Adelantándose a las gigantes americanas, ya ha cerrado acuerdos para ofertar sus servicios de cloud gaming con la operadora francesa Bougyes Telecom, con Portugal Telecom y con Singapore's Singtel. El propio Guy de Beer, CEO de la compañía, asegura que su estrategia comercial "se fundamenta en pequeños mercados donde la implantación de consolas es relativamente baja en comparación con EEUU" donde llegarían con desventaja respecto a Gaikai y OnLive.

STREAM MY GAME, UN 'P2P' DE VIDEOJUEGOS



El usuario registrado en la web de StreamMyGame puede descargarse e instalar en su ordenador dos programas, Server y Player. El Server convierte su ordenador en un servidor de videojuegos, por lo que escanea automáticamente los discos duros de su PC en búsca de juegos y una vez encontrados, copia los links a StreamMyGame para reproducirlos bajo demanda mediante protocolos streaming en tiempo real. Con el programa Player, el ususario puede jugar a los juegos alojados en los ordenadores de otros usuarios desde su PC, tablet, móvil o IPTV.

> Avances

Los primeros vistazos de los juegos que vienen

360 PS3 PC FAR CRY 3



Far Cry 3

Género:
FPS
Desarrolladora:
Ubisoft Montreal
Editora:
Ubisoft
Online:
Sí
Lanzamiento:
Otoño de 2012
Idioma:
Textos
Voces

LO JUGAMOS EN EXCLUSIVA

UN VIAJE DE ENSUEÑO

Ubisoft retoma la franquicia de Crytek para ponernos en la piel de un simple mochilero en la isla más peligrosa conocida por el hombre.

Seguramente en estos momentos de crudo invierno que respiramos y vivimos en la Península Ibérica, muchos desearían estar en algún lugar más cálido. Quizá uno de esos con palmeras, arena de grano fino y 12 horas diarias de cielos azules. Un sueño para muchos inalcanzable a estas alturas de la crisis que podría llegar a tornarse en pesadilla si de la gente de Ubisoft Montreal dependiera..

Al menos esa parece ser su intención a tenor de lo visto en *Far Cry 3*, la franquicia de acción en primera persona de esta compañía francesa que, por ahora, se convierte en trilogía. Para la ocasión parece que el estudio se ha aprendido bien las directrices marcadas por Crytek en el primer título de esta saga. A saber: un apartado gráfico por encima de la media, vehículos a tutiplén y libertad de acción a la hora de explorar la isla y afrontar las diferentes situaciones ante las que nos encontraremos.

Otra de las constantes que encontramos es la relevancia de la localización como parte activa de la experiencia. Tanto es así que en *Far Cry* no existe un personaje principal característico, sino que se trata de títulos en los que el peso de la trama y sustento de la acción es la propia isla. De esta manera nos trasladamos a una nueva ínsula, a una en mitad de la nada, suficientemente lejos del continente más cercano como para que sea imposible pedir ayuda externa. Es allí donde se encuentra Jason, el protagonista de la aventura. Un don nadie que está de vacaciones en plan mochilero. Una de sus paradas es esta para- »



LA IA DINÁMICA DE los enemigos reaccionará a nuestra forma de actuar en todo momento.

MANTIENE LAS MISMAS SEÑAS DE IDENTIDAD DE TODO FAR CRY

» disíaca localización a la que llega con sus compañeros de viaje. Sin embargo, todo comienza a torcerse al encontrarnos con inesperados habitantes en la jungla, contrabandistas, que matan a la mayor parte de nuestros compañeros y retienen al resto. Así pues, comienza la gran aventura de un tipo normal en una situación extraordinaria. Ahora hay que sobrevivir a toda costa.

De esta manera, la sensación que tendremos en un principio será de completo desamparo ante los peligros que nos esperan en cada recoveco de la isla. Una localización amplia y bien diseñada que podremos explorar a nuestro antojo y con total libertad. Para ello encontraremos todo tipo de vehículos, que van desde coches de toda clase a lanchas, motos de agua, ala deltas con los que planear desde alguna cumbre... En nuestros paseos encontraremos gran variedad de animales y vegetación exótica: gaviotas, lagartos, mariposas, comadrejas... Parece que en Ubisoft Montreal hayan visionado toda la filmografía de Félix Rodríguez De La Fuente, porque parece que la isla va a estar más viva que nunca.

Y eso sin hablar de los centenares de enemigos y personajes que se cruzarán en nuestro camino. Algunos tendrán algo que aportar, otros simplemente tratarán de engañarnos, pero a buen seguro conseguirán dotar de cierta personalidad y variedad a la trama. Ese ha sido uno de los objetivos de la desarrolladora, mejorar la experiencia de juego y ofrecer un abanico más amplio de experiencias al jugador. Así, durante la


NADA MEJOR QUE UNA piña explosiva para sacar a los malos de su escondrijo.

Primer vistazo

TRES MISIONES, TRES SABORES

Durante nuestra visita al estudio de Ubisoft en Montreal vimos tres misiones de muy distinto calado, cada una de ellas de una duración aproximada de 10 minutos. En la primera debíamos irrumpir en un campamento enemigo, con total libertad a la hora de afrontar los combates. En la segunda nos sumergíamos en un viaje psicotrópico en busca de setas alucinógenas en una caverna en la otra punta de la isla. En este caso tocó pegar algunos saltos como si de un título de plataformas se tratara. El enfoque cinematográfico quedó patente en esta ocasión, con una libertad de acción mucho menor. En la tercera de las misiones que vimos tampoco existía gran libertad de elección, más por el escenario que por la aproximación. Se trataba de un asalto a un barco de contrabandistas que acababa resultando una trampa de la que debíamos escapar buceando. La música dinámica que acompañaba a esta escena y la sensación de ahogamiento hacían el resto.

demostración pudimos ver desde tiroteos frenéticos a persecuciones en coche e incluso una misión en la que el protagonista no tuvo que desfundar el arma en ningún momento. Hay cabida, por tanto, para un enfoque mucho más cinematográfico de la acción con misiones más guiadas, pero con un enfoque narrativo o dramático superior. Un buen contrapunto a la tónica habitual de la franquicia de permitirnos elegir la mejor manera en que afrontar cada encargo.

Una vez más será habitual poder seleccionar el punto de entrada, el arma y el modus operandi ante muchas de las situaciones, permitiendo adaptar el juego a nuestros propios gustos. Por ejemplo, la primera misión que pudimos ver, perteneciente al primer cuarto de la trama (con unas cuatro horas de juego a sus espaldas), nos metía en plena infiltración en una base enemiga en mitad de una playa repleta de barcos abandonados. Ante esta situación era posible tratar de usar nuestra cámara de fotos para planificar la acción y tratar de avanzar cual Sam Fisher sin dar la señal de alarma. También sería posible entrar como elefante en una cacharrería, a punta de pistola, acabando con todo aquel que se cruzara en nuestro camino. Un escenario distinto sería si comenzáramos la aventura entrando en lancha desde el mar... Pero es que incluso existiría la posibilidad de lanzarnos con el ala delta desde una montaña, planear al objetivo sin levantar sospechas y acabar la misión sin ni siquiera apretar el gatillo. Así de flexible es la jugabilidad de *Far Cry 3*.

Quizá esta característica sea producto de los títulos en que han trabajado los distintos miembros del equipo de desarrollo. Algunos colaboraron en las últimas entregas de *Splinter Cell*, otros en las de *Rainbow Six*, unos pocos más en *Assassin´s Creed*... De ahí la bienvenida crisis de personalidad múltiple a la hora de afrontar cada una de las situaciones. Este enfoque abierto se irá cerrando al avanzar la aventura, puesto que con cada muerte y objetivo conseguidos ganaremos puntos de experiencia que nos servirán para subir de nivel y mejorar así las habilidades que nosotros queramos, creando el asesino definitivo.

UN ENFOQUE DE LA ACCIÓN DE 360 GRADOS QUE, ADEMÁS, SE DISFRUTA CON UNA TOTAL LIBERTAD DE ACCIÓN EN TODO MOMENTO

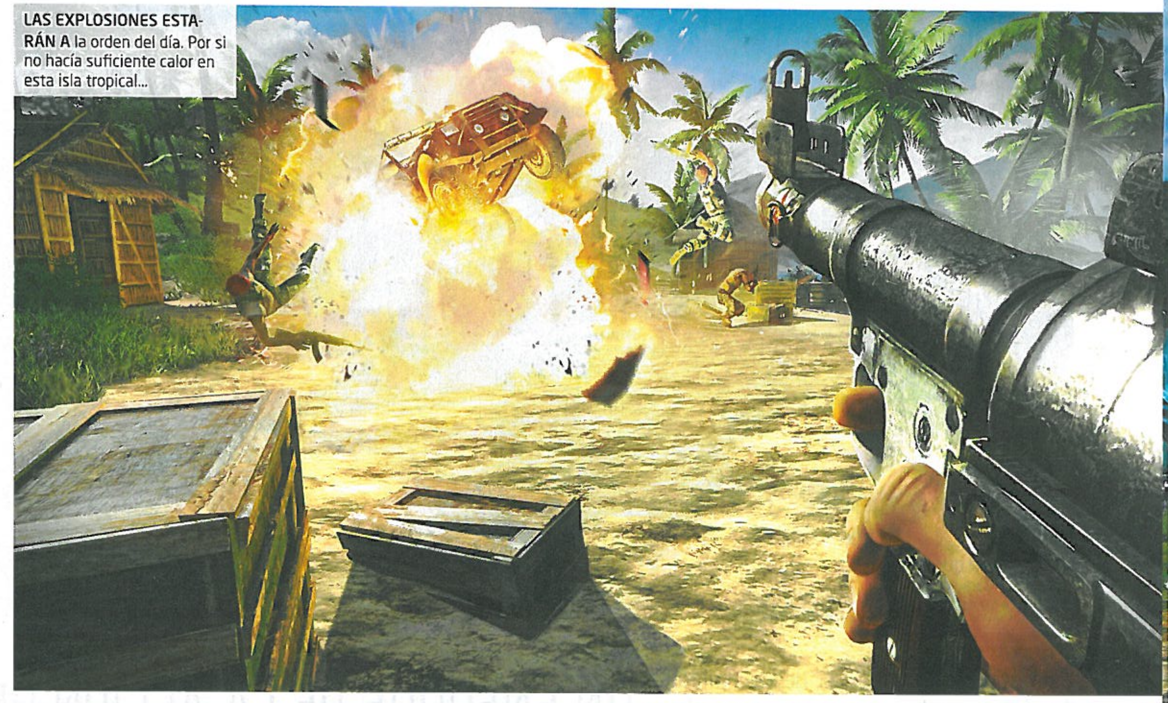
Así Jason irá poco a poco dejando de ser una persona normal para quedar sumido en el caos y la locura que envuelve a la isla. Ese será además otro de los misterios de la trama, ya que la práctica totalidad de los habitantes de la zona parecen sufrir algún tipo de trastorno psicológico. Algo oscuro se esconde entre sus cavernas. Un buen ejemplo es uno de nuestros ¿aliados?: el Doctor Earnhart. Se trata de un tipo sombrío que mezcla momentos de lucidez con



otros en los que nos mira con desasosiego... ¿Y por qué pinta todas las semanas su casa de blanco? En el otro extremo de la escala de enfermedades mentales está Buzz, líder de una de las facciones enemigas, todo un psicópata del que deberíamos mantenernos alejados.

Más allá de todo esto, otro de los objetivos del equipo de desarrollo ha sido el de escuchar a los jugadores con sus quejas respecto a la primera entrega, revisando emails enviados a la propia compañía y foros. De este modo, por ejemplo, se ha decidido mejorar el sistema de viaje rápido a través de la isla, ahora mucho más útil y frecuente. De igual modo, se ha eliminado la reaparición de enemigos una vez acabemos con ellos, se ha buscado mejorar el aspecto e interactividad de la vegetación y animales y se han acortado los viajes en coche. Respecto al tamaño del mapeado, Ubisoft Montreal no ha querido concretar con exactitud las dimensiones. Según los propios desarrolladores lo importante no son los kilómetros cuadrados de terreno, sino lo poblados que estén, llenos de cosas por hacer. Y esta vez han querido que siempre tengamos algo que hacer. Quizá hayan aprendido la lección de *Red Dead Redemption*, todo un ejemplo en este aspecto.

SOLUCIONA LOS ERRORES PRESENTES EN LA SEGUNDA ENTREGA

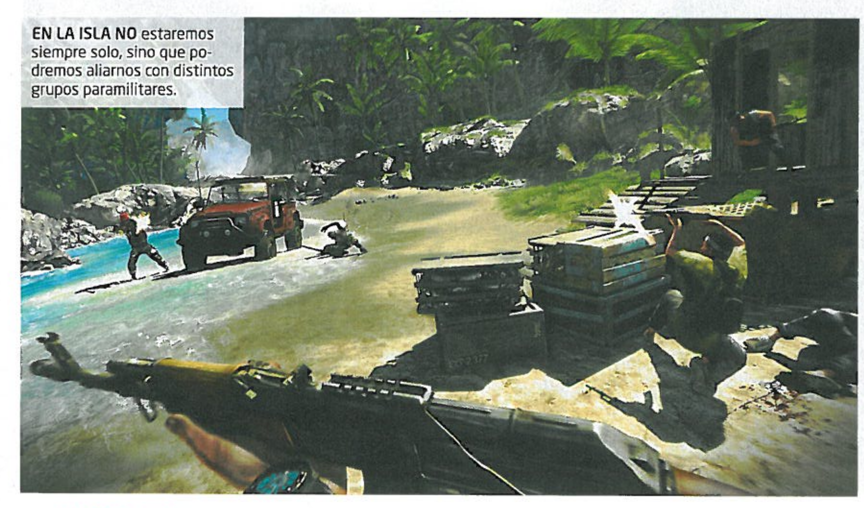


LAS EXPLOSIONES ESTARÁN A la orden del día. Por si no hacía suficiente calor en esta isla tropical...





Echando la vista atrás y rememorando el vídeo del pasado E3 en el que se nos preguntaba sobre la definición de la locura, por fin tenemos respuesta. *Far Cry 3* es la solución a la cuestión. Y es que al fin y al cabo, la locura es en cierta manera no saber lo que va a pasar, lo que viene después. Precisamente de eso va sobrada la tercera entrega de esta franquicia, que destacará sobre sus antecesores por la variedad que es capaz de ofrecer a los jugadores. Lo mejor es que esto no es más que el principio, y en los próximos meses seguiremos recibiendo noticias de este más que interesante desarrollo. Puede que sean sus modos multijugador, opciones cooperativas o alguna sorpresa inesperada. El caso es que nos mantendremos al tanto de *Far Cry 3* hasta su salida durante el otoño de este mismo año. ■



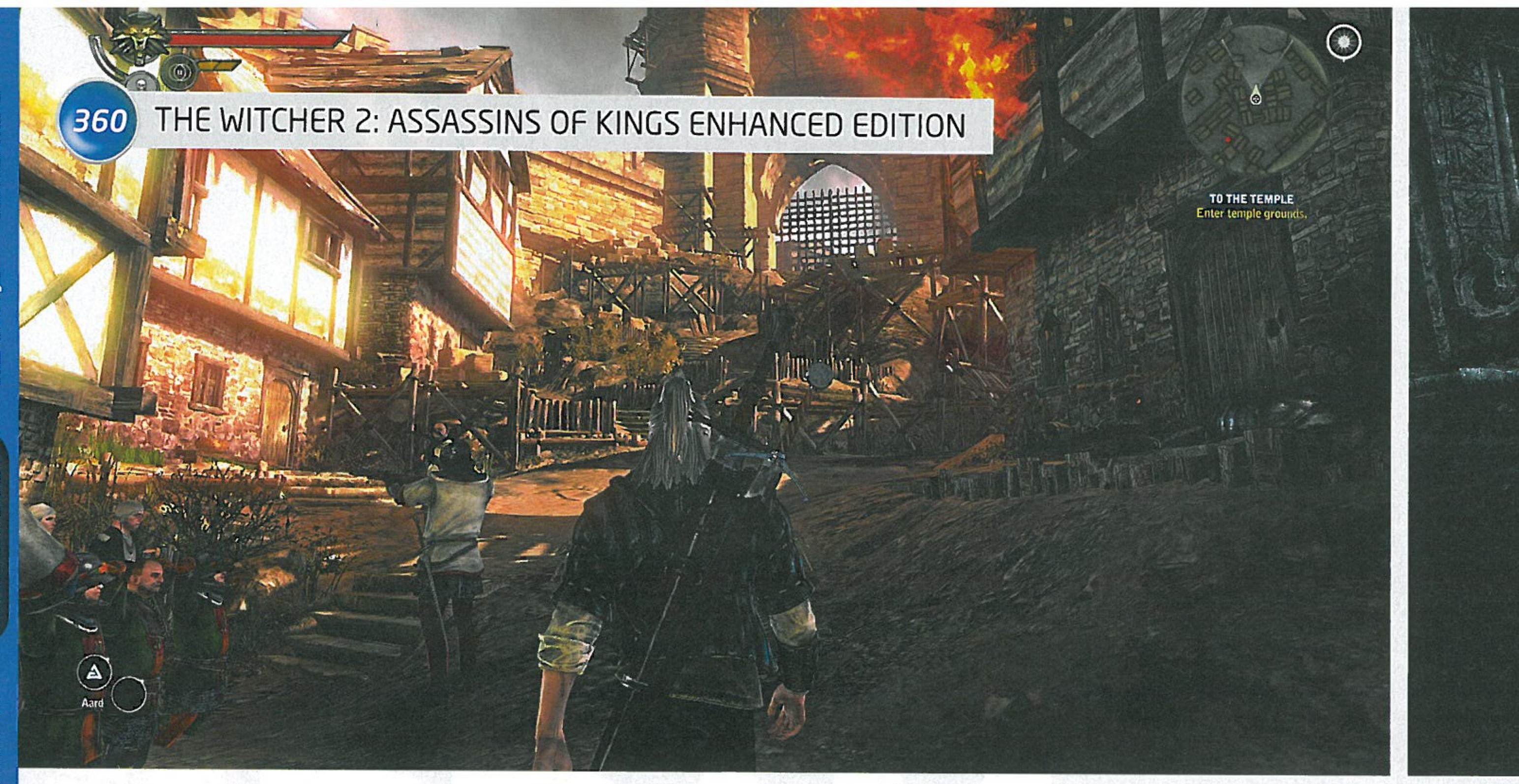
EN LA ISLA NO estaremos siempre solo, sino que podremos aliarnos con distintos grupos paramilitares.

Motor gráfico

DUNIA AL SERVICIO DE UNA ENORME ISLA

La tecnología que permite el despliegue gráfico que veis en las pantallas que acompañan al texto es posible gracias al motor gráfico Dunia, propiedad de Ubisoft y que hemos podido ver en títulos de la importancia de *Assassin´s Creed Revelations*. Fue creado partiendo del motor Cry Engine de Crytek, pero introduciendo profundas mejoras que han continuado implementándose hasta hoy en día. Entre los efectos gráficos que permite incluir veremos efectos dinámicos de luz, fuego realista, ciclos día-noche, climatología dinámica, amén de permitir la inclusión de un sistema de inteligencia artificial dinámica para personajes y enemigos. En este caso más que nunca, tecnología punta a nuestro servicio.


VGA
VIDEO GAME AWARDS
WINNER
N7
RESÉRVALO YA
MASS EFFECT 3
A LA VENTA 8 DE MARZO
DISPONIBLE EN EDICIÓN ESTÁNDAR Y COLECCIONISTA
WWW.MASSEFFECT.COM
"LA AVENTURA ESPACIAL DEFINITIVA"
MARCA PLAYER
18
www.pegi.info
PS3
XBOX 360
PC DVD-ROM SOFTWARE
EA



EL BRUJO MÁS FAMOSO NUNCA DESCANSA

Hemos viajado a Polonia para probar en primera persona la versión de *The Witcher 2* para Xbox 360. Geralt de Rivia expande su 'negocio' de cazador de monstruos también a esta consola de sobremesa. Una adaptación que apunta muy buenas maneras.



Las reconversiones de un juego de PC a consola suelen causar temor. Sin embargo, si un estudio está realmente interesado en ofrecer un título que perdure en el recuerdo, y que no sea un mero sacacuartos, puede lograr una obra de gran calidad a pesar de las limitaciones. Es el caso de CD Projekt y *The Witcher 2*, título que vio la luz en PC el año pasado y que disfrutaremos en Xbox 360 a partir del 17 de abril.

The Witcher 2 se sitúa argumentalmente a continuación del último libro de la saga de Andrzej Sapkowski, por lo que nos ofrece una historia completamente original, pero enlazada con las novelas gracias a la aparición de personajes conocidos y del universo que los envuelve. El juego, enmarcado en el género de los RPG, no basa tanto su dinámica en un mundo abierto como *The Elder Scrolls* o *Fallout*, sino que aprovecha el hecho de contar de inicio con un personaje concreto, del estilo Shepard y *Mass Effect*, para girar la trama en torno a él, permitiendo así obtener una narrativa más cinematográfica, elaborada y madura, marcada más si cabe por su estructura en capítulos. Aquí eres Geralt y no puedes remediarlo –ni querrás–. Lo que sí nos ofrece *The Witcher 2* es la personalización del equipo y la profesionalización por el camino de la alquimia, de la magia o de las espadas según aumentemos de nivel –o la opción de picotear un poco de cada–. Además, incluye elecciones en los diálogos, desde simples peticiones para una recompensa mayor hasta decisiones que cambian el rumbo de la trama –cuenta con 16 finales diferentes–.

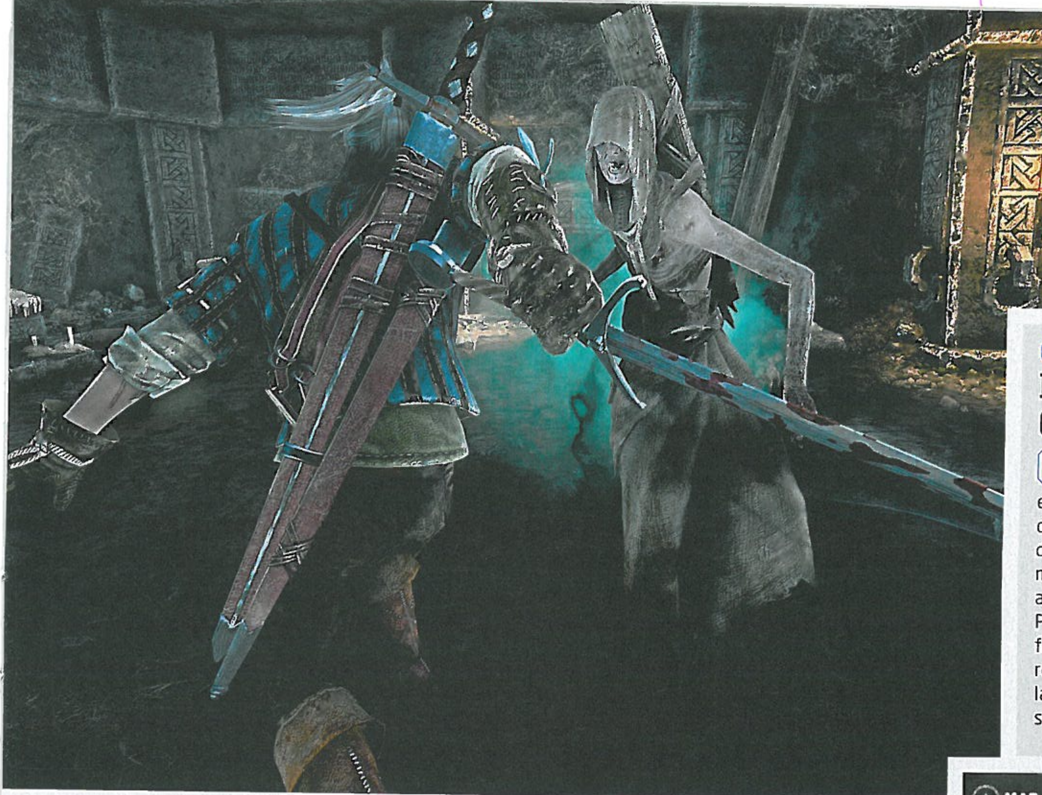
El trabajo que ha hecho CD Projekt es digno de elogio. Además, no es que el estudio haya decidido hacer una simple adaptación, sino que se ha centrado en ofrecer nuevos añadidos y mejoras en el funcionamiento global del juego. El primer cambio que apreciaremos es la nueva introducción pre-renderizada de tres

Ediciones

ENHANCED Y DARK EDITION

CD Projekt nos ofrecerá el juego con dos ediciones cargadas de extras. La Enhanced Edition (59,99€) incluirá el juego en 2 DVDs, la BSO en CD, un mapa del mundo, una guía de las misiones y el manual de instrucciones. Por otro lado, la Dark Edition (79,99€) contará con el mismo contenido que la Enhanced más un DVD del making-of, un medallón, un artbook de 200 páginas, tres pegatinas y una caja negra para guardarlo todo.







The Witcher 2: Assassins of Kings Enhanced Edition

Género: **RPG**
Desarrolladora: **CD Projekt**
Editora: **Namco Bandai**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Lanzamiento: **17 abril de 2012**



El protagonista

EL BRUJO GERALT DE RIVIA

Conocido también como Gwynbleidd ('El Lobo Blanco'), este brujo, reconocido allá donde va, dedica su vida a la caza de todo tipo de criaturas como estriges, mantícoras, quimeras, vampiros, etc., a cambio de suculentas recompensas. Para ello recurre a sus poderes físicos y mentales, tales como reflejos y fuerza casi sobrenaturales, las señales o el excelente manejo de sus dos espadas.

UNA AVENTURA EN UN vasto mundo plagado de misiones y encargos que cumplir.



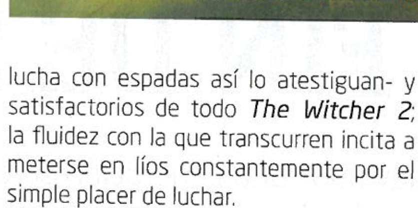




minutos y medio creada por el nominado a los Oscar Tomasz Baginski -más 33 minutos extras de escenas de vídeo-; una cinemática que trae a la vida un hecho histórico clave.

Esta versión cuenta con cuatro horas de contenido adicional respecto al original -que no se preocupen los jugadores de PC que lo podrán descargar- en el que jugaremos dos nuevas misiones importantes a lo largo del acto tres, en las cuales se introducirán nuevos personajes, como la noble treintañera Brigida Papebrock Dame, y nuevas localizaciones. Pero aparte de estos extras, también han querido darle un lavado de cara a la cámara y al sistema de marcar objetivos. En esta versión la cámara sigue automáticamente el movimiento del jugador, recolocándose en base al objetivo que tengamos marcado; aunque siempre se podrá recurrir al stick derecho para moverla manualmente. Además, el jugador podrá ir alternando sus objetivos en pleno combate de una manera mucho más sencilla e intuitiva.

Una de las preocupaciones habituales es la adaptación de los controles del teclado al pad, sobre todo en los combates. Pues hay que decir que está muy bien lograda. Todos los botones del mando cobran sentido. Podremos, sin sentirnos abrumados por la acción, realizar ataques leves, fuertes, rodar, cubrirnos, fijar objetivo, lanzar cuchillos o bombas, abrir la rueda de señales mágicas, usar dicha señal, colocar trampas... Sin duda, el combate dinámico es uno de los elementos más trabajados -600 animaciones de lucha con espadas así lo atestiguan- y satisfactorios de todo *The Witcher 2*; la fluidez con la que transcurren incita a meterse en líos constantemente por el simple placer de luchar.



En cuanto al tema técnico y gráfico, no puede haber queja alguna. Tal vez no se vea como con el ordenador más potente, pero es, sin duda, uno de los juegos de este género que mejor lucen y rinden en consola de sobremesa gracias al motor gráfico de CD Projekt, REDengine -y aún con tiempo para pulirlo todavía más-. ■

ESTA VERSIÓN ADAPTADA LLEGA CON CUATRO HORAS DE JUEGO ADICIONALES

COMBINA TODOS LOS TIPOS de ataques si quieres salir con vida de los combates.



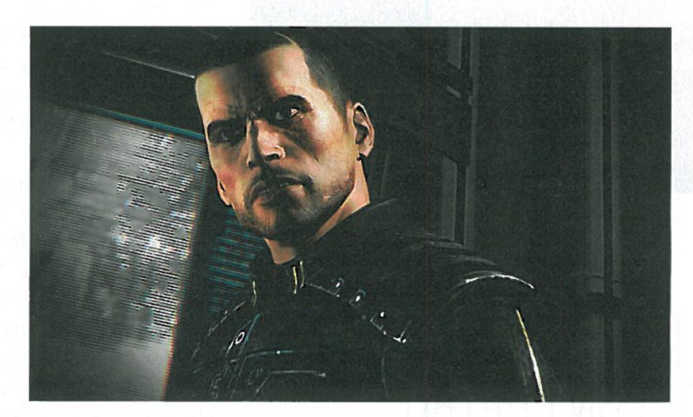
360 PS3 PC MASS EFFECT 3

BIENVENIDOS AL PRINCIPIO DEL FIN DE SHEPARD

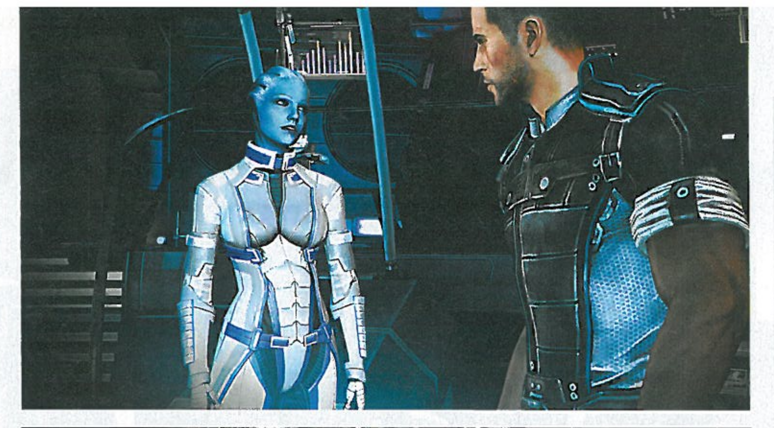
La batalla que llevamos una generación de consolas esperando por fin está a la vuelta de la esquina. La humanidad y toda la galaxia civilizada se unen al comandante Shepard a la hora de enfrentarse a la amenaza Reaper. Como en Los Inmortales, solo puede quedar uno.

Shepard nació al amparo de la nueva generación de consolas, curiosamente como uno de los grandes títulos exclusivos de la segunda hornada de lanzamientos de Xbox 360. En aquellos tiempos sorprendió por su incomparable apartado gráfico, su profunda historia y el extraordinario universo creado específicamente. Ahora, más de cuatro años después de aquel primer contacto, nos llega la tercera entrega de esta apasionante historia. Por fin podremos terminar con la amenaza reaper; aunque esta vez todo comienza en la Tierra. Concretamente el punto de partida de la aventura será la ciudad de Vancouver. Allí Shepard ha abandonado las armas y se dedica a la burocracia militar. Al menos hasta que los reapers comienzan a devastar la ciudad a golpe de láser.

Es entonces cuando volvemos a coger la pistola y el rifle para, en compañía del almirante Anderson, tratar de escapar entre los escombros de la ciudad. A partir de este momento se comienzan a desencadenar los acontecimientos y empezamos a formar de nuevo nuestra tripulación. Los primeros en subirse a la Normandía son Kaidan Alenko o Ashley Williams –según a quien salváramos en el primer juego–, James Vega, un marine que se une a nuestra aventura casi en contra de su voluntad, y Liara T´Soni, a la que primero tendremos que ir a buscar en una excavación marciana que podría contener la clave para destruir a los reapers. Sin querer desvelar detalles argumentales de estas



LA PROPUESTA JUGABLE NO VARÍA EN EXCESO



Elige tu juego ideal

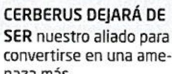
3 MANERAS DE AFRONTAR EL DESAFÍO

Una de las sorpresas que hemos encontrado al comenzar nuestra partida es la posibilidad de personalizar la experiencia de una manera jamás vista en esta franquicia. Podremos configurar lo que buscamos: acción, rol o historia. Seleccionar una de estas hace que la experiencia de juego cambie. Por ejemplo, al elegir acción las escenas de vídeo no nos darán opción a elegir diálogos, los combates serán más duros y la mejora de personajes y armas se hará de manera automática. Si seleccionamos rol, las batallas serán más fáciles (aunque podremos cambiar la dificultad en opciones), pero podremos acceder a todo el contenido disponible en el título. En historia, tendremos combates fáciles y el focus estará en los diálogos.



Mass Effect 3

Género: **Acción/rol**
Desarrolladora: **BioWare**
Editora: **Electronic Arts**
Jugadores: **1-4**
Online: **Sí**
Lanzamiento: **8 de marzo**
Idioma:
Textos
Voces





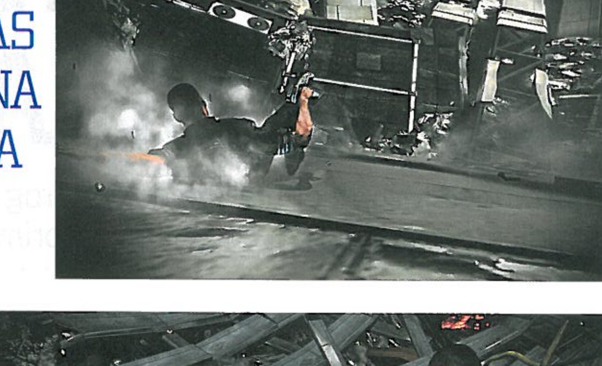
LO HABITUAL SERÁ AFRONTAR los combates de la mano de dos compañeros de viaje.



CERBERUS DEJARÁ DE SER nuestro aliado para convertirse en una amenaza más.



SE RETOMAN OPCIONES ROLERAS PARA OFRECER UNA EXPERIENCIA APTA PARA TODOS LOS PÚBLICOS



dos primeras horas de juego, hemos de decir que la mecánica jugable característica de la saga es muy similar a la ya conocida, tratando de mezclar diálogos y escenas de acción como partes primordiales de la experiencia. En este pequeño fragmento de *Mass Effect 3* hemos tenido oportunidad de convencer por las buenas, soltar alguna que otra palabra malsonante, dilucidar las causas de los ataques e incluso hay hueco para un giro argumental que tendrá que ver con Cerberus y el Hombre Ilusorio.

Respecto a las novedades que podremos encontrar, la más importante se refiere a las nuevas habilidades atléticas de Shepard, capaz ahora de esprintar durante más tiempo, saltar, escalar e incluso de realizar dos tipos de ataques cuerpo a cuerpo, según el tiempo que hayamos pulsado el botón. Esto no acaba de afectar a los combates, que siguen siendo en tiempo real y basados en el uso de coberturas. Podremos pausar los tiroteos para seleccionar poderes bióticos, dar órdenes a nuestros compañeros de aventuras o cambiar de arma, aunque esta vez se ha implementado un sistema que nos permite realizar estas acciones sin parar y de una manera mucho más dinámica. Más allá de estos retoques encontramos, si así lo deseamos, una presencia mucho mayor de elementos roleros. Se han ampliado prácticamente todas las posibilidades de personalización de personaje, desde las armas y armaduras, que podremos forjar y mejorar mientras recolectamos piezas por los niveles, hasta las habilidades, ahora mejorables de una manera mucho más interesante que la vista en anteriores entregas de la franquicia. Al subir de nivel podremos otorgar puntos de experiencia a las distintas habilidades (bióticas o no). Estas, en lugar de sufrir una simple mejora de prestaciones, nos permitirán seleccionar el tipo de habilidad que queremos. Así puede que nuestro Shepard lance balas que hagan daño extra y aturdan, que hagan daño por fuego, etc.

Sin embargo, hay una mala noticia que anunciar, y es referente a las esperanzas puestas en el control por voz a través de Kinect en Xbox 360. Y es que parece que nuestro idioma finalmente no se ha implementado para las funciones propias de este periférico, por lo que tendremos que jugar al juego en inglés, francés, italiano o alemán (si conocemos estos idiomas) para poder dar las órdenes a nuestros compañeros o seleccionar las opciones de diálogo de viva voz. Para muchos este será sin duda un fallo menor, ya que no empaña la experiencia de juego lo más mínimo. ■



SHEPARD SERÁ AHORA MUCHO más ágil y capaz en sus movimientos.

PS3 360 PC SYNDICATE



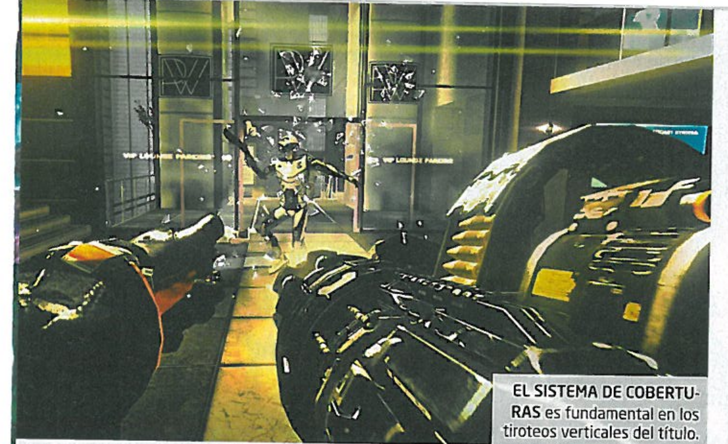
DE ESTRATEGIA A ACCIÓN, CON OLOR A NUEVO

Starbreeze recoge el testigo de Bullfrog y cambia el género del original para convertir Syndicate en un juego de acción en primera persona. Lo probamos a fondo.

Presente, pasado y futuro. Pocos son los juegos que tratan de jugar con tres épocas distintas a la hora de presentarnos su propuesta. *Syndicate* es uno de estos ya que, en primer lugar, hablamos de la reinterpretación de un título de estrategia clásico, creado en 1993 por Peter Molyneux de la mano de su compañía Bullfrog. Sin embargo, Electronic Arts no se ha conformado con ofrecer una mejora en alta definición, ni siquiera una puesta al día del concepto original, sino que ha querido readaptar todo el universo e incluso la mecánica jugable de este proyecto. Hasta aquí ya hemos conseguido aunar presente y pasado. El futuro viene de la mano de la época temporal que sitúa la acción, un 'mañana no, pasado' que busca la ambientación cyberpunk como principal fuente de inspiración. Esta mezcla de viejos recuerdos y nuevas sensaciones consigue su objetivo, haciéndonos sentir cómodos casi desde el momento que pulsamos Start.


PODREMOS ACABAR CON LOS enemigos sin llegar a utilizar armas.

Quizá por esto cada partida a *Syndicate* es como sumergirse en una piscina repleta de influencias. Por una parte, el título clásico y su propuesta argumental de lucha de megacorporaciones y mejoras personales de combate. Por otra, el más reciente *Deus Ex* por el punto de vista, la acción en primera persona y la flexibilidad de la acción –podremos mejorar nuestro personaje de la manera que más nos guste, pudiendo personalizar así la experiencia–. El tercer toque, el más estrambótico, vendría por su propuesta cooperativa,


EL SISTEMA DE COBERTURAS es fundamental en los tiroteos verticales del título.


PODREMOS EJECUTAR A NUESTROS enemigos sin ninguna piedad. Qué sufran.

Habilidades

SI QUIERES SABER EL SECRETO: ESTÁ TODO EN EL CHIP

A diferencia de lo que viene siendo habitual en este tipo de títulos, la mejora de habilidades no se va realizando mediante la adquisición de nuevos niveles de experiencia a través de puntos, sino que se consiguen con los chip de mejora que extraigamos de determinados enemigos. Así, con cada uno de estos chips, podremos mejorar una habilidad en el árbol de habilidades que, esta vez sí, tiene un corte más clásico.

Lo que no es tan común es el sistema para usar esas habilidades: una barra de energía que destaca a los enemigos y ralentiza el tiempo, y que además se consume con el uso. La manera de mantenerla es a base de combos de muertes enemigas y movimientos especiales, como si de un título arcade se tratara. .







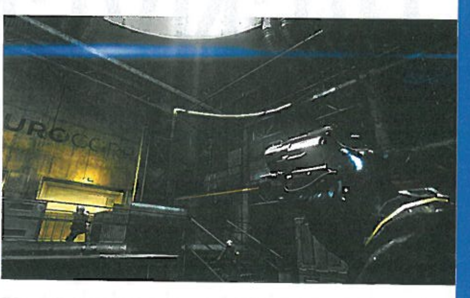
Syndicate

Género: **FPS**
Desarrolladora: **Starbreeze**
Editora: **Electronic Arts**
Jugadores: **1**
Online: **2-4**
Lanzamiento: **24 de febrero 2012**





EL MUNDO DE SYNDICATE es oscuro y repleto de referencias a los grandes del cyberpunk.



que nos recuerda a *Left 4 Dead*, pero sustituyendo a los zombis por soldados entrenados y preparados para el combate. Sin embargo, la suma de todos estos ingredientes es mucho más, y precisamente por eso esta reinterpretación merece que le prestemos atención.

Starbreeze ha trabajado duro en este proyecto y el resultado parece que comienza a brillar con luz propia. Para variar, se ha buscado un equilibrio perfecto entre la propuesta en solitario y sus opciones multijugador. Jugando solos encontraremos un título capaz de sumergirnos por completo en el mundo, metiéndonos en el papel de un agente de una de las megacorporaciones que ahora controlan el mundo. Aquí iremos aprendiendo a controlar nuestros poderes y a mejorar nuestro personaje, al tiempo que disfrutaremos de una trama profunda e interesante hasta donde hemos podido observar.

Por otro lado, encontramos las opciones cooperativas que nos ponen en la piel de un operativo de un comando de cuatro jugadores, cada uno con un rol determinado en cada misión. Aquí los jugadores tendrán que cooperar para poder seguir avanzando, ciñéndose a su papel dentro del comando. *Syndicate* no obligará a hacerlo, pero sí persuadirá a los jugadores a comportarse como deben de una manera tan sutil que parece que nosotros mismos hayamos elegido hacerlo. Tendremos que usar todas las habilidades de nuestro personaje, que irán desde la inducción de suicidios al pirateo de terminales, mejoras de puntería, salud y velocidad, o incluso a movimientos especiales. Todo ello en una sucesión de situaciones que beben a su vez de las misiones originales del título de 1993 y sin que su desarrollo cante a viejuno o resulte forzado.

Hace unos meses no habríamos dado un duro por este proyecto de Starbreeze y EA, pero con el paso de los meses parece haber mejorado hasta ponerse justo en nuestro punto de mira.. ■

UN JUEGO DE ACCIÓN MUY A TENER EN CUENTA EN ESTE INICIO DE 2012. LE SEGUIREMOS DE CERCA.


EL ARSENAL SERÁ DE lo más variado con balas dirigidas por calor, rifles con varias miras,

360 PS3 STREET FIGHTER X TEKKEN

BIENVENIDO A LA FERIA DEL MAMPORRO

Los amantes de los juegos de lucha tienen ya otro título con el que salivar hasta su lanzamiento el próximo mes de marzo. Las dos sagas de lucha se funden bajo el aspecto y el espíritu de *Street Fighter IV*, pero con muchas novedades.

Cuenta Yosinori Ono, uno de los padres de la saga *Street Fighter*, que fue durante una barbacoa cuando a él y a Katushiro Harada, productor de la saga Tekken, se les ocurrió cruzar las dos sagas de lucha. De este acuerdo informal han surgido dos proyectos, uno creado por Capcom, ***Street Fighter x Tekken***, y otro desarrollado por Namco, *Tekken X Street Fighter*. Del último hay pocas noticias, pero la propuesta de Capcom ya está aquí.

Street Fighter X Tekken es un crossover de lucha, una práctica bastante habitual en el género, que mezcla en esta ocasión a los personajes más famosos y carismáticos de dos enormes sagas de lucha. El desarrollo era responsabilidad absoluta de Capcom, por lo que ha optado por adaptar esta mezcla de luchadores de dos universos distintos a su último gran éxito, *Street Fighter IV*. Pero si piensas que este juego es un simple *SFIV* que incluye personajes de *Tekken* estás muy equivocado. Los productores del juego asumieron que tenían que llegar a los fans de ambas sagas y, por lo tanto, han hecho un esfuerzo brutal para hacer converger ambos mundos. Y para muestra, un botón: el control de *Street Fighter* requiere de una palanca de dirección y seis botones y el control de *Tekken* sólo requiere de una palanca de dirección y cuatro botones. Pues en este juego puedes utilizar cualquiera de los dos modos de control. En palabras del propio Ono San: "si un jugador de *Street Fighter* o de *Tekken* juega a este juego se encuentra totalmente perdido en un primer momento, pero a los diez minutos ya vuelve a sentirse como en casa".



YA HAY 34 PERSONAJES confirmados, pero ya llegarán otros en futuras descargas.

Además de conseguir contentar a ambas legiones de fans, el esfuerzo del equipo de desarrollo se ha enfocado en crear un juego muy vistoso y muy divertido, "un festival", en palabras de Ono, un festival asequible a todo tipo de jugado-





VES AJUSTANDO TU COLECCIÓN de gemas para que te sean de gran ayuda.

Sistema de gemas

PERSONALIZACIÓN TOTAL

El sistema de gemas de Street Fighter x Tekken es una manera de personalizar, al máximo, a tus luchadores favoritos (mucho más allá de cambiarlos de colores, que también se puede). Las gemas permiten potenciar aspectos concretos que nos ayudarán durante la lucha. Esto puede ayudar a los jugadores más novatos pero también se convierte en un arma estratégica genial para los más expertos. Con las gemas, conseguirás crear a un Ryu, por ejemplo, diferente a cualquier otro.
Las gemas del juego se dividen el Gemas de ayuda (control simple, auto esquivar lanzaientos, auto bloqueo...) y gemas potenciadoras (ataque, defensa, vitalidad, velocidad y Medidor Cross). Todas ellas tienen requisitos de activación y un coste.




Street Fighter X Tekken

Género: **Lucha**
Desarrolladora: **Capcom**
Editora: **Koch Media**
Jugadores: **1-4**
Online: **Sí**
Lanzamiento: **9 de marzo de 2012**







EL JUEGO LLEGARÁ A PSVita y a PC a lo largo de este año.



ENCADENA SUPER ATAQUES PARA hacer más daño.



UN BUEN NÚMERO DE modos multijugador acompañan al juego.

LOS CONTROLES ESTÁN PENSADOS PARA LOS FANS DE LAS 2 SAGAS

res, pero que siga siendo un enorme reto para los jugadores más hardcore. El título es un juego de lucha por parejas, que permite que cambiemos de luchador durante el combate y que entrelacemos combos con ambos machando a los rivales.

El juego cuenta con un buen número de nuevas tecnicas, como el 'Crosh Rush', que permite entrelazar combos de manera mucho más sencilla, los lanzadores (para lanzar al enemigo al aire al estilo Tekken), el 'Crosh Assault' (con el que puedes machacar con ambos luchadores a la vez a uno de tus rivales) o los 'Super Ataques'. Todas estas técnicas multiplican las posibilidades y la estrategia de combate.



DIVERSIÓN PARA NOVATOS PERO sin perder profundidad para los más expertos.

Además, el juego incluye dos innovaciones un tanto polémicas (afirma Ono que por esto recibe decenas de amenazas diarias en su Twitter): el sistema de Gemas y el Modo Pandora. El primero permite que equipemos a cada luchador con una serie de gemas personalizadas que potenciarán algunas de sus cualidades durante cierto tiempo en el combate y el segundo es un modo 'a la desesperada' en el que sacrificamos a uno de nuestros luchadores para obtener un corto pero poderoso incremento de fuerza.

Un recital de novedades que pintan muy bien y que, además, cuenta con un apartado multijugador muy robusto que incluye un modo Scramble, cuatro jugadores, a la vez, dándose cera en pantalla. ■

Wii THE LAST STORY

OTRA GRAN ÚLTIMA OPORTUNIDAD

No sabemos si, como ocurrió con *Final Fantasy*, es la última oportunidad de éxito rotundo que se estaba dando Sakaguchi en Mistwalker, pero, sin duda, ha acertado modificando las claves del rol japonés tradicional.

Cualquier fan de *Final Fantasy*, de *Lost Odyssey* o de *Blue Dragon* lo notará desde el primer instante. El padre del rol japonés tal y como lo conocemos hoy en día está detrás de ***The Last Story***. Nos referimos, como no, a Sakaguchi, el hombre que abandonó Square Enix para fundar Mistwalker, estudio que, si bien no ha obtenido los éxitos de Square, ha conseguido mantener vivo el espíritu del rol japonés y ha sabido, como demuestra esta nueva saga, adaptarlo a los nuevos tiempos.

Resulta fundamental tener en cuenta que en los últimos años, el rol japonés no ha gozado del apoyo del público que sí tuvo en la generación de consolas anterior. Solo *Xenoblade Chronicles*, y de una forma minoritaria al ser lanzado exclusivamente para Wii, se ha erigido como estandarte del género. Por lo general, el rol hoy en día es rol occidental al estilo de *Skyrim*, *Mass Effect* o MMOs como *World of Warcraft*.

The Last Story viene a convertirse en la 'bisagra' que une lo oriental y lo occidental. Mientras que toda la parte del argumento de fantasía medieval con personajes de oscuro pasado, rocambolescas historias familiares e incluso romances imposibles de los juegos de rol japoneses permanece intacta, el juego pasa a tener mucha más acción. Se deja de lado el combate por turnos para dar paso al combate en tiempo real, en el que no tendrá tanta importancia la estrategia de los personajes que nos rodean, que también, sino la forma en que equipamos y mejoramos las habilidades de nuestro protagonista. Es aquí donde el juego encuentra en la ciudad a uno de los personajes clave de la historia, pues será donde tendremos la oportunidad de comprar, mejorar armas, etcétera.

El toque de acción-rol con mazmorras en tercera persona es posible gracias a



EL TAMAÑO DE LOS enemigos es tremendo en algunos de los casos.



Duración

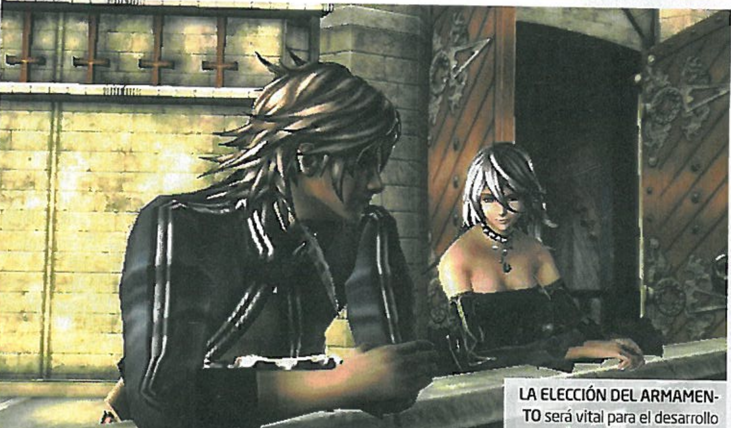
MÁS DE 60 HORAS DE JUEGO

Sin lugar a dudas, cualquier jugador de videojuegos de rol sabe que el número de horas de duración del juego es una forma de medir la cantidad de misiones y la profundidad de estas a lo largo del título. Responsables de Nintendo en España aseguran que la historia principal del juego dura alrededor de 30 horas si la desarrollamos de forma lineal sin participar de misiones adicionales. Si entramos en las misiones paralelas que surgen en nuestras visitas a la ciudad y las conversaciones con los personajes que encontraremos, la duración se multiplica por dos y supera las 60 horas de juego. No es que sea Skyrim, pero sí que aporta una buena dosis de diversión a golpe de espada y hechizo a los jugadores de la consola de Nintendo.

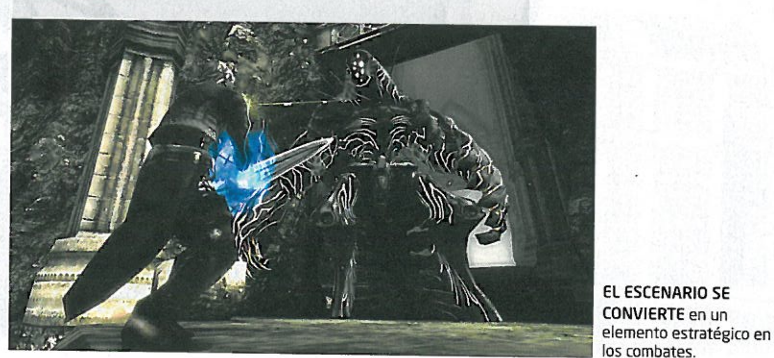
Wii

The Last Story

Género:
RPG
Desarrolladora:
Mistwalker
Editora:
Nintendo
Jugadores:
1-4
Online:
2 a 6
Lanzamiento:
24 febrero de 2012

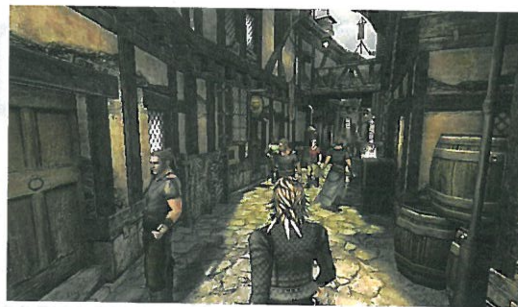


LA ELECCIÓN DEL ARMAMENTO será vital para el desarrollo de nuestras habilidades.

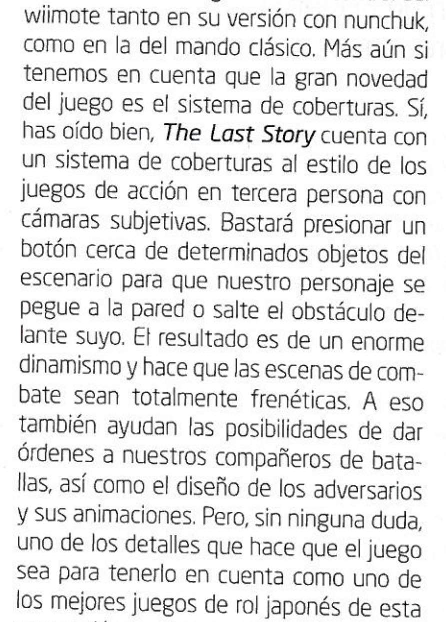




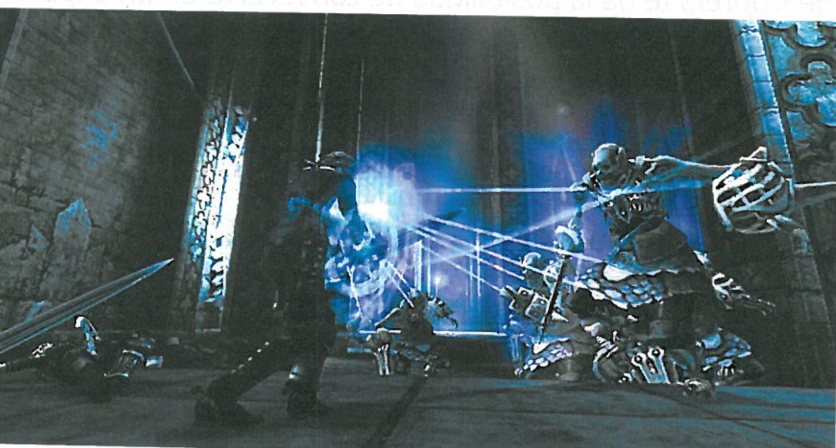
EL ESCENARIO SE CONVIERTE en un elemento estratégico en los combates.



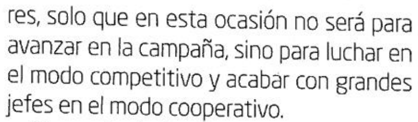




una excelente configuración del control del wiimote tanto en su versión con nunchuk, como en la del mando clásico. Más aún si tenemos en cuenta que la gran novedad del juego es el sistema de coberturas. Sí, has oído bien, *The Last Story* cuenta con un sistema de coberturas al estilo de los juegos de acción en tercera persona con cámaras subjetivas. Bastará presionar un botón cerca de determinados objetos del escenario para que nuestro personaje se pegue a la pared o salte el obstáculo delante suyo. El resultado es de un enorme dinamismo y hace que las escenas de combate sean totalmente frenéticas. A eso también ayudan las posibilidades de dar órdenes a nuestros compañeros de batallas, así como el diseño de los adversarios y sus animaciones. Pero, sin ninguna duda, uno de los detalles que hace que el juego sea para tenerlo en cuenta como uno de los mejores juegos de rol japonés de esta generación es que se adhiere a la corriente *Monster Hunter* e integra un genial multijugador online de hasta seis jugadores, solo que en esta ocasión no será para avanzar en la campaña, sino para luchar en el modo competitivo y acabar con grandes jefes en el modo cooperativo.



EL COMBATE SE VUELVE frenético cada vez que utilizamos el control de coberturas.



Ni que decir tiene que el trabajo en los apartados de gráficos y sonidos es sencillamente excelente. Es cierto que llega tarde, pero debemos estar agradecidos de que llegue. ■

THE LAST STORY ES LA BISAGRA QUE VIENE A UNIR EL ROL ORIENTAL CON EL OCCIDENTAL



A UN PASO DE PILOTAR UN HELICÓPTERO

Así es, *Take On Helicopters* te da la posibilidad de convertirte en un experto piloto de helicópteros. Si siempre has soñado con helicópteros lo mismo o más que Juan de la Cierva, estás ante el título que lo hará realidad, aunque eso sí, tras una pantalla de ordenador.

FX Interactive vuelve a sorprendernos con este título. Esta vez no solo se trata del bajo coste económico de este, sino de su gran calidad. No es ningún juego arcade. Estamos ante el máximo competidor de *MS Flight* o *X Plane* (también de Fx Interactive) en cuanto a simulación se refiere, solo que en este caso no tiene competidor alguno, ya que la simulación se centra solo en los helicópteros.

Lo primero que el título nos ofrece es una dificultad alta en el control de los helicópteros, tenemos que saber gestionar bien el rotor de cola y el principal, el ángulo de inclinación del rotor, la velocidad de rotación, altitud., etc. Todo ello bien representado en el panel de control de nuestro helicóptero, si deseamos jugar con una vista dentro de la cámara, o bien si deseas una vista subjetiva, también dispondrás de un panel de control a la vista, aunque en menor medida. Desde luego, no va a ser fácil controlar el helicóptero en este juego, de lo cual hay que dar gracias, si te gustan los retos y más si buscas una simulación casi fidedigna.

TRES CLASES DE HELICÓPTEROS: LIGEROS, MEDIOS Y PESADOS

Por el momento disponemos de 11 helicópteros diferentes, que se repartirán en tres clases diferentes, los ligeros, los medios y los pesados. Los ligeros son los más agiles de uso y mas veloces, los medios son un poco multiusos, donde pueden servir para transporte pero de objetos ligeros, y los pesados son de transporte de objetos y personas. Las tres clases las podrás disponer en el modo historia o en el resto de opciones que ofrece *Take On Helicopters*. No sabemos si en la versión final dispondremos de más, pero a priori y con lo que hemos probado del juego, se antojaran más que suficientes.

En el modo historia, podremos hacer carrera como piloto de helicópteros en la empresa Larkin Aviation, donde deberemos ir realizando diferentes misiones, bien civiles o militares, para intentar que la empresa no quiebre. Nuestra misión será conseguir que la empresa pueda competir con sus competidoras en calidad y beneficios, y ahí es donde nosotros ofreceremos nuestras habilidades como piloto de helicópteros.

Si por el contrario te sientes más un



Editor de niveles

¿TE GUSTA DISEÑAR?

Pues diseña tus propias misiones y escenarios con el editor que ofrece el juego. Podrás editar el escenario, los vehículos que habrá por él, la meteorología y el tipo de misión. Cuenta con toda la ciudad de Seattle y alrededores, así como su bahía, para crear infinidad de misiones y situaciones. No hay opción para aburrirse o para la monotonía en *Take On Helicopters*. Siempre hay algo que hacer, y gracias a este editor podrás expandir más tus horas de juego y los piques con tus amigos por internet.



Take On Helicopters

Género: **Simulación**
Desarrolladora: **Bohemia Interactive**
Editora: **FX Interactive**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**
Lanzamiento: **1 de marzo 2012**

SIMULACIÓN DE LA BUENA pero centrada en exclusiva en los helicópteros.

alma libre, tienes diferentes maneras de catar este magnífico juego. Podrás realizar carreras contrarreloj, volar libre por toda la bahía de Seattle, o completar los diferentes desafíos que ofrecerá el juego, desde un aterrizaje perfecto en una situación meteorológica adversa, o atravesar los rascacielos de la ciudad de Seattle en una emergencia sanitaria. El juego no deja nada por hacer, porque además tiene una opción multijugador, la cual no hemos podido aun disfrutar por no ser una versión final la que hemos probado. Pero seguro que este aliciente mejorara mas la calidad del juego, el poder tener tus piques, y rivalidades vía online con mas pilotos.

La calidad grafica es buena, no estamos ante un juego que brille por ello, pero... ¿qué juego de simulador tiene una calidad grafica excelente? Pues ninguno, por eso no podemos exigirle mas a este título, aun así la recreación de los helicópteros si es excelente, no tanto la de los paisajes. Aun así, es mucho mejor que otros títulos de simulación

Otro de los errores que podríamos atribuir al juego son los paisajes o el entorno en el que nos moveremos, pues el juego se ambienta en la ciudad de Seattle y sus alrededores. Muchos de vosotros se os hará poca cosa este entorno, acostumbrados a otros títulos de simulación donde tenemos el mundo entero para desplazarnos, aquí el entorno es más reducido, pero mucho más desarrollado.

Ya para acabar, hemos advertido que el juego no es nada fácil de jugar, ni en el modo aprendiz, que teóricamente es más sencillo. Es un señor juego de simulación, del cual la experiencia de juego ganaría mucho más con un buen joystiq. Aun con el ratón nos hemos sabido desenvolver bien, pero dentro de las limitaciones que ofrece. Como dato, hemos tenido que hacer uso, y hace mucho que no recordamos en la redacción, de las instrucciones del juego, nada menos que 50 páginas repletas de información más que útil.

Esperemos a la versión final de *Take On Helicopters*, pero podemos asegurar que estamos ante un titulo de simulación excelente, del que hace ya años no disfrutamos, y además a ser de FX Interactive, su precio económico, hará mejor el juego. Nos olvidábamos, el juego estará completa e íntegramente en castellano, así que un aliciente más para añadirlo a nuestra estantería de juegos favoritos.

PODEMOS HACER DE PILOTOS de la policía, de los bomberos, de emergencias...



MISIONES, CONTRARRELOJ, VUELO LIBRE, ETC. TENDRÁS MUCHAS OPCIONES

LA GUERRA MÁS ALLÁ DEL DEBER Y EL HONOR

Dubai, un oasis de opulencia en mitad del desierto de Emiratos Árabes Unidos. Un escenario singular que pocos han podido visitar, incluso en el mundo de los videojuegos. Ahora tendremos que 'peinarlo' en una batalla al más puro estilo Apocalypse Now.

Yager es una compañía singular. Solo hay que ver su lista de títulos desarrollados para saber que estos alemanes no son un equipo de esos que solo buscan engordar su currículo aunque sea con juegos de Hanna Montana. Tanto es así que llevan dedicando más de un lustro a su último proyecto, el ya incipiente *Spec Ops: The Line*. Este proceso de desarrollo tan prolongado en el tiempo no se debe a posibles problemas surgidos en el trabajo diario, sino más bien al cuidado que se ha puesto en que la propuesta jugable y la narrativa bailen al mismo son, siendo esta la clave y elemento diferenciador del proyecto.

Y es que, si bien podría parecer que estamos ante un título de acción más, de esos que nos ponen en la piel de un marine a luchar contra oleadas interminables de enemigos, encontraremos mucho más. Para empezar no se trata de la típica historia de héroes y villanos, sino de la aventura de tres soldados enviados a la ciudad de Dubai en busca de supervivientes tras una gran tormenta de arena y la posterior desaparición de los equipos de rescate. Dicho así podría parecer una mera excusa, pero lo cierto es que los protagonistas evolucionan durante la historia, transformándose con los horrores de la batalla y con cada uno de los sorprendentes giros argumentales. De esta forma, el trío de disciplinados soldados se convierte en una extraña compañía en la que el mismo protagonista de la historia, Walker, se va deshumanizando hasta casi perder el respeto por la vida. Esto lo vemos en detalles como las conversaciones entre los soldados, pero también en las ejecuciones cada vez más brutales.



LOS HORRORES EN LA guerra quedarán retratados como nunca en este título.

Así, el hilo conductor de la aventura no resultar ser la acción propiamente dicha, sino las vicisitudes que viven y cambian a los protagonistas. Esto no quiere decir



Suena que alimenta

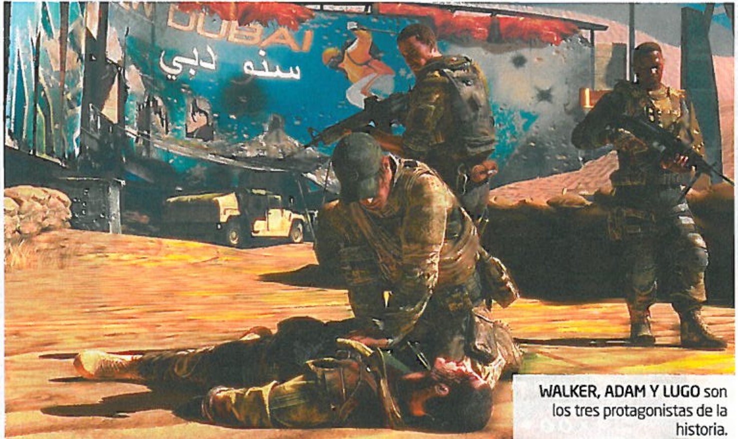
LA IMPORTANCIA DEL SONIDO

Este equipo de desarrollo berlinés ha querido prestar el mismo nivel de atención al detalle en todos sus apartados. Por tanto, si argumentalmente es brillante y se juega a las mil maravillas, también debería de oírse con tanta calidad que deleitara a los más puntillosos. Por una parte, encontraremos el excelente doblaje a nuestro idioma, ya implementado en la versión de prueba que hemos jugado. Por otra, escucharemos una gran variedad de temas orquestados para los momentos dramáticos, acompañados de canciones comerciales que un DJ nos irá pinchando de vez en cuando en nuestros paseos por Dubai. Soul, jazz, rock... Una variedad que será bien agradecida y que llega a tocar también unos efectos sonoros muy cuidados y, sobre todo, contundentes.

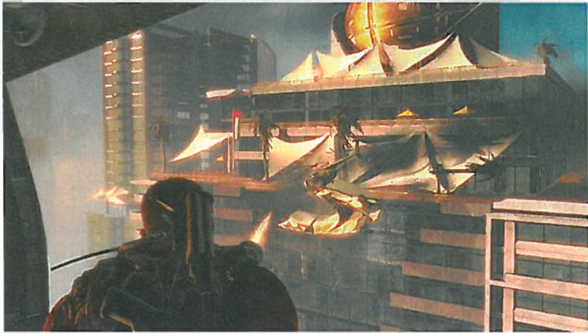
360 PS3

Spec Ops: The Line

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Yager Development**
Editora: **2K Games**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**
Lanzamiento: **2012**

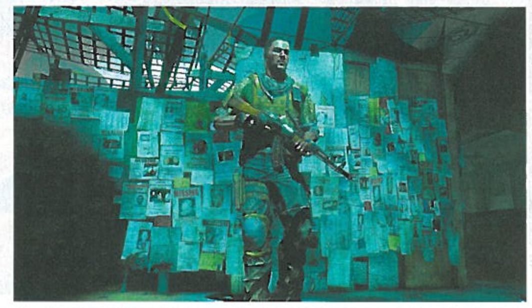


WALKER, ADAM Y LUGO son los tres protagonistas de la historia.





ACCIÓN EN TERCERA PERSONA con coberturas y toques de estrategia. ¿Original? Sí.

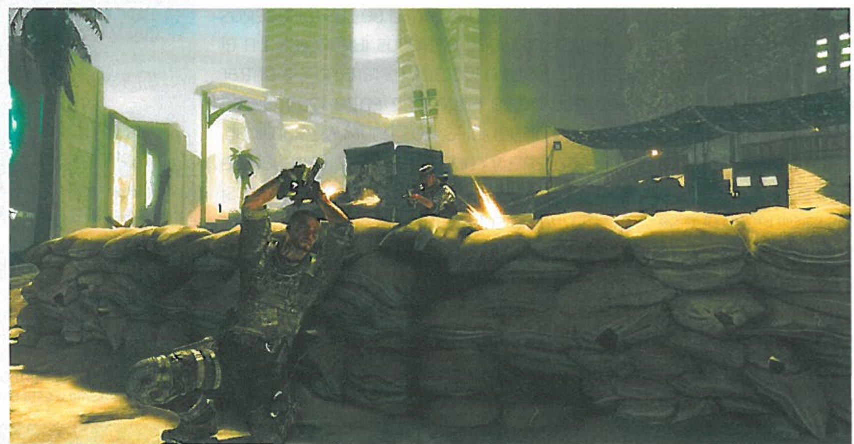






que estemos ante un juego simple o poco cuidado desde la perspectiva jugable, ya que toda la propuesta parece moverse y evolucionar al unísono. La base es siempre la misma, la de un título de acción en tercera persona que hace un uso intensivo de las coberturas, con ciertos toques de estrategia a la hora de dar órdenes a nuestros compañeros. Pero la puesta en escena es siempre cambiante y muy dinámica. Cada uno de los escenarios ofrece una variante jugable diferente. Puede ser un cambio de ambientación, la aparición de combates verticales, el control de algún aparato bélico... Incluso habrá momentos espectaculares en los que el paisaje tome parte en la acción. No hay que olvidar que lo que rodea a los protagonistas es arena, capaz de cambiar de localización con algo de viento o de sepultar a los enemigos si eso es lo que queremos.

La guinda del pastel vendría de la mano del puñado de decisiones morales que podemos tomar durante determinados momentos de cada misión y que cambiarán el desarrollo de las misiones. Puede ser la elección de salvar a un soldado en lugar de a un grupo de civiles, la decisión de no ejecutar a un rehén o, simplemente, acabar con nuestro fuego cruzado con algún transeúnte que más tarde podría habernos echado una mano. Lo dicho, mucho más de lo que esperábamos. Mucho más que solo disparos. ■



LA ARENA SERÁ DETERMINANTE en muchos combates. Ojito a donde disparamos.

CADA UNO DE LOS NIVELES DEL JUEGO ES UNA SORPRESA EN CUANTO A JUGABILIDAD SE REFIERE



Mario Party 9

Género: **Party Game**
Desarrolladora: **Nd Cube**
Editora: **Nintendo**
Jugadores: **1-4**
Online: **No**
Lanzamiento: **2 marzo de 2012**



EL ASPECTO DEL JUEGO nos sugiere la estética de *Super Mario Galaxy 2*.

A MARIO LE VAN LOS TABLEROS

Tras la salida de *Boom Street* de la mano de Square Enix, la novena entrega del título de juegos de Mario sirve para despedir los desarrollos para Wii en familia.

La novena entrega del clásico party game de Mario no viene a revolucionar el género con ningún elemento que no hayamos visto antes. La estructura de tableros con casillas sobre las que se desplazarán los personajes del juego sigue siendo la misma, pero sí que cambiarán tanto las mecánicas de los minijuegos que se irán sucediendo en las diferentes casillas, como la forma en la que recorreremos el tablero. En esta ocasión tendremos casillas que se dan la vuelta, saltos y una buena variedad de dados (con diez caras, dados lentos, dados de 0 y 1 o de 4-5-6, por ejemplo) que marcarán la forma en que avanzamos.

Al final, este 'juego de la oca' basa todo su 'divertimento' en la calidad de sus minijuegos y la competividad entre los jugadores. En el primero de los aspectos es raro no encontrar uno que no te enganche entre los más de ochenta disponibles. Los habrá de habilidad, de estrategia y con una enorme variedad de controles. En cuanto a la competición en sí misma, ya no solo será divertido jugar contra otros tres adversarios, que esta vez se desplazarán con nosotros en el mismo vehículo, sino hasta el juego en solitario tendrá ese mismo ánimo. Al mismo tiempo, se ha integrado un elemento de cooperación a la hora de acabar con determinados adversarios que aparecen como jefes finales y a los que atacaremos de forma competitiva/cooperativa.

Con siete tableros desvelados hasta la fecha que nos harán recorrer desde el Valle Toad a la Mansión Boo o el Océano Blooper, ***Mario Party 9*** se convertirá en uno de los últimos juegos desarrollados por Nintendo (a través de Nd Cube) para su consola. Una despedida que resume el espíritu de la consola durante estos años y que, seguro, dejará un buen sabor de boca a todos.

ESTE VETERANO 'JUEGO DE LA OCA' BASA SU ÉXITO EN SUS MINIJUEGOS



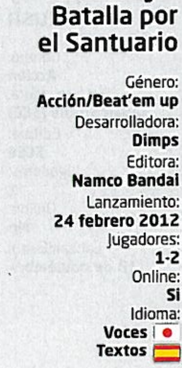
TODOS LOS JUGADORES COMPARTEN vehículo para desplazarse por el tablero.



LA VARIEDAD DE MINIJUEGOS es lo que aporta dinamismo a esta entrega.







Saint Seiya: Batalla por el Santuario

Género:
Acción/Beat'em up
Desarrolladora:
Dimps
Editora:
Namco Bandai
Lanzamiento:
24 febrero 2012
Jugadores:
1-2
Online:
Sí
Idioma:
Voces
Textos

LA ENERGÍA COSMOS ES de carga lenta, pero muy efectiva.

EL COMBATE POR LAS DOCE PANTALLAS



LAS CINEMÁTICAS USAN EL motor del juego y son fieles al anime.

Los aficionados del popular anime vuelven a estar de enhorabuena con un título que cambia su anterior jugabilidad por la acción más desenfrenada, enmarcada en la Batalla de las Doce Casas.

Tras cuatro años sin pasar por los circuitos interactivos, Dimps, la misma desarrolladora de los últimos títulos de la serie, vuelve a ofrecernos un juego basado en el popular anime que tanto éxito cosechó en España durante la década de los 90. Sin embargo, en esta ocasión han optado por cambiar ligeramente el género del mismo, pasando de los títulos de lucha convencionales a una entrega con mayor hincapié en la acción frenética, mucho más cercana al estilo arcade beat'em up.

Su historia se centra en la Batalla por las Doce Casas del Zodiaco, por lo que su desarrollo se divide en el mismo número de pantallas, las cuales, a su vez, podríamos partirlas en dos por su distinta jugabilidad. Y es que la mayoría de ellas comienzan con un gran combate contra todo tipo de enemigos menores que, si bien no tienen correspondencia con el anime original, al menos sirven para alargar la duración del título. En esta primera parte nos dedicaremos básicamente a aporrear los dos botones correspondientes a los ataques fuerte y débil, sin ningún tipo de estrategia más efectiva que seguir.

Todo cambiará en la segunda etapa de los niveles, en las cuales haremos frente a los distintos Caballeros de Oro (correspondientes a los signos del zodiaco) en combates al estilo de jefe final. Estos momentos son realmente fieles al anime, y aquí sí que será importante tener paciencia y pericia para vencer. Además, será en estas batallas cuando cobrarán gran importancia nuestras más espectaculares habilidades, ya que para vencer deberemos utilizar la energía Cosmos, la cual nos permite lanzar los ataques especiales, pasar a un estado superior o, incluso, activar un tiempo bala. ■



DRAGÓN, CISNE O PEGASO son algunos de los personajes seleccionables.



NUESTRA MISIÓN SERÁ VENCER a los Caballeros de Oro en sus doce palacios del Zodiaco.



Gravity Rush

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Japan Studio (SCE)**
Editora: **SCEE**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Lanzamiento: **18 de noviembre**



PSV GRAVITY RUSH

MANIPULA LA GRAVEDAD a tu antojo para moverte y para atacar.





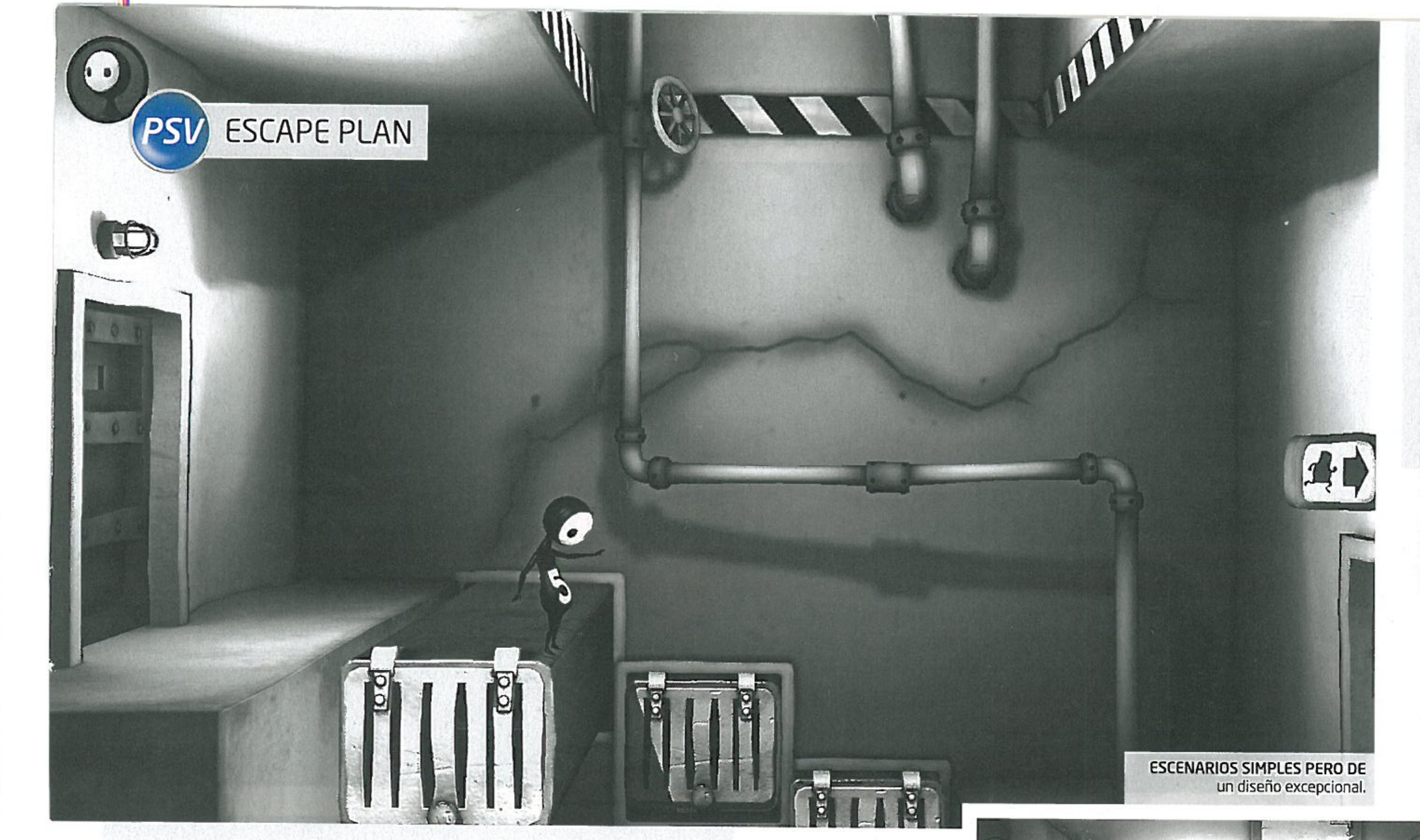
DESAFIANDO LAS LEYES DE LA GRAVEDAD

El creador de *Silent Hill* debuta en PS Vita con una prometedora aventura de acción que revoluciona la forma de movernos, y que presenta un intrigante guion con el estilo visual de los mejores cómics.

De los mismos creadores del colorido *LocoRoco*, del aterrador *Siren* o de los complejos puzles de *Echochrome*; pero, sobretodo, del mismo responsable de la archiconocida franquicia *Silent Hill*, PS Vita recibe -nada más debutar en el mercado- este nuevo título de acción y aventuras que promete continuar con la corriente de originalidad que están protagonizando los juegos de la flamante portátil.

Gravity Rush nos mete en la piel de Kat, una misteriosa joven que despierta en la ficticia ciudad de Hexaville, sin recuerdos de su pasado. Allí enseguida se topará con un mágico gato negro que bendecirá a nuestra protagonista con la capacidad de cambiar la gravedad a su voluntad, pero no la del mundo, sino tan solo la suya. De esta forma, podremos avanzar de edificio en edificio, cambiando nuestro punto de apoyo con únicamente presionar el gatillo derecho de nuestra consola y dirigiendo nuestro destino con el analógico o también mediante el sensor giroscópico. Además de para desplazarnos, nuestros poderes nos servirán también para golpear a los distintos enemigos desde el aire mediante patadas voladoras, aunque también podremos lanzar una serie de combos una vez en el suelo, utilizando golpes de piernas propios de artes marciales, al estilo de los beat 'em up tradicionales.

Sin embargo, no todas las características a reseñar se quedan en su original jugabilidad. Su aspecto visual -bañado con la técnica conocida como Cel-Shading- y su narración en viñetas al estilo cómic confirman, junto con lanzamientos como *Uncharted: El Abismo de Oro*, que las capacidades técnicas de PS Vita permiten que los títulos luzcan unos gráficos cercanos a los de su hermana mayor: PlayStation 3. Un juego del que os hablaremos más a fondo. ■



ESCENARIOS SIMPLES PERO DE un diseño excepcional.



Escape Plan

Género: **Puzles**
Desarrolladora: **Fun Bits Interactive**
Editora: **SCEE**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Lanzamiento: **2012**

ODA INTERACTIVA AL CINE MUDO

Con un apartado artístico brillante, PS Vita recibirá pronto este juego lleno de entretenidos rompecabezas que explotan ampliamente las capacidades de la portátil.

EL EMPLEO DE LAS capacidades de PS Vita es bastante completo.

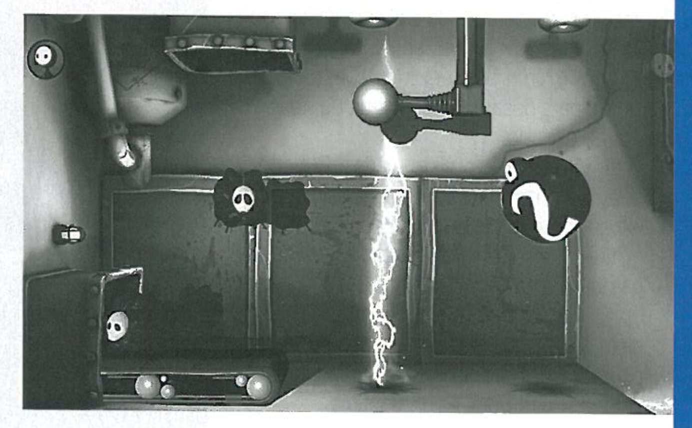
Aunque cada vez parezca más difícil innovar y ser original en esta industria, no parece así cuando el título en cuestión se lanza específicamente para una consola con las capacidades de PS Vita. *Escape Plan*, de los mismos creadores del inigualable *Fat Princess*, nos mete en la piel de Tiki (el muñeco más pequeño y delgado) y Taka (grande y gordo) con el objetivo de superar un total de 50 niveles, en forma de los más variopintos puzles, dando como resultado una duración de entre 5 y 6 horas.

La historia no es para nada relevante, tampoco lo será morir una y otra vez, lo que importa aquí es superar los distintos rompecabezas que nos plantea cada nivel mediante ensayo y error. He ahí donde radica la diversión del título, y no sólo en contemplar las distintas y espectaculares formas de sucumbir que tendrán nuestros protagonistas, sino también porque el empleo del hardware de PS Vita para superar la cincuentena de puzles es de lo más completo que hemos probado hasta la fecha. Nos referimos no sólo a que para movernos ya estamos obligados a usar la pantalla táctil, sino que para sobrevivir a cada uno de los niveles habrá que hacer uso también del giroscopio y del panel táctil trasero para sortear todo el elenco de obstáculos que se interpondrán en nuestro camino; tales como empujar hacia el fondo un ladrillo del suelo o traer de la pared hacia delante superficies por las que pasar.

PUZLES QUE EXPLOTAN TODO EL REPERTORIO DE CONTROL DE VITA

Lo bueno de *Escape Plan* es que la originalidad no se queda tan solo en su jugabilidad, sino que además presenta un diseño artístico que, como podéis ver en las imágenes, se sale de la línea marcada por los grandes lanzamientos. Al estilo clásico del cine mudo, todo el juego se muestra en nítidas imágenes en blanco y negro que mezclan entornos en 2D y 3D, y siempre con un marcado tono humorístico en las animaciones. Por si fuera poco, todo ello está acompasado por geniales temas de música clásica ■

ESTÁ POR CONFIRMARSE, PERO podría tener multijugador.





Total War: Shogun 2 - La Caída de los Samurái

Género: **Estrategia**
Desarrolladora: **The Creative Assembley**
Editora: **Sega**
Jugadores: **1-4**
Online: **Si**
Lanzamiento: **Marzo 2012**
Idioma:
Voces
Textos



EL HONOR NO DURA SIEMPRE

Es el siglo XIX y la pólvora se ha apoderado del antiguo Japón ya no feudal. ¿Se ha acabado el tiempo del honor de los samurái? ¿Conquistará occidente el Shogunato?



EN LA CAÍDA DE los Samurái hay dos grandes facciones en liza: el Shogunato contra el Imperio.

Las armas a corto alcance les han durado poco a los amigos de The Creative Assembley. ¡Ay, el ansia viva! Pero bueno, la verdad es que la cosa pinta muy bien en el Japón del siglo XIX, ¿o no?

Más allá de la curiosidad de por qué tenían que incorporar elementos ya vistos en Napoleon Total War o en Empire, lo cierto es que la época de la llamada Revolución Meiji (a ver esos apuntes de las descolonizaciones de primero de carrera... ¡Oiga! ¡Qué yo soy de ciencias!) es absolutamente fascinante y sirve como excusa al estudio británico para desarrollar una serie de novedades en el título.

Si ya habíamos visto varios DLCs con nuevos contenidos e incluso una completa expansión que respondía al nombre de Rise of the Samurai, ahora han optado por entregarnos esta nueva vuelta de tuerca como un juego independiente. ¡Sí amigos! Podréis disfrutar de La Caída de los Samurái sin disponer del original. Aunque la verdad, Shogun 2 es tan bueno, que es una lástima.

Las novedades en La Caída de los Samurái son varias: Un mapa más grande y orientado al combate a distancia, el uso del tren en los transportes, la importancia de la tecnología, disparar los cañones en primera persona o atacar la costa con nuestras embarcaciones ¡al fin!

Como diría aquel, al juego le queda "ná y menos", así que poco más que recomendaros que lo probéis si sois fans de la saga y si no la conocéis... ¿dónde os habéis escondido los últimos ocho años?



EL NIVEL DE MODERNIZACIÓN irá también en detrimento de las artes tradicionales.



SEGÚN PARADOX, TODAVÍA HAY margen para las sorpresas.



Warlock: Master of the Arcane

Género: **Estrategia**
Desarrolladora: **Ino-Co Plus**
Editora: **Paradox Inter.**
Lanzamiento: **2012**
Jugadores: **1-2**
Online: **Sí**
Idioma: **Sin confirmar**

DOMINA LA MAGIA Y SOBREVIVE

Paradox Interactive sigue ofreciendo títulos de alta estrategia por turnos para alegría de los más puristas. ¿Os gusta la magia?



WARLOCK, MASTER OF THE Arcane está ambientado en el universo de Majesty.

W*arlock, Master of the Arcane* es una curiosa apuesta de los amigos de Paradox por el juego de estrategia y rol por turnos más tradicional.

Lo primero que destaca en el nuevo juego es su ambientación. Reconocible por muchos pues se sitúa en el universo ya conocido de la saga *Majesty*: el mundo fantástico de Ardania. La apuesta de ***Warlock*** es la de convertirse en un Gran Mago y construir un poderoso imperio mágico con el que competir contra otros aspirantes por el título de... sí, lo habéis adivinado: ***Warlock***.

En la beta que hemos podido catar, hemos visto que el título se basa en amplios mapeados hexagonales, similares a los vistos en *Civilization V*, también con la famosa niebla de guerra, aunque en esta ocasión serán las nubes las que nos impedirán ver qué sucede en las áreas inexploradas.

El desarrollo del juego es por turnos, y en él deberemos desarrollar nuestras ciudades, crear nuevas con nuestros colonos, conquistar las enemigas y apoderarnos de sus recursos y líneas de producción. En ese sentido, ***Warlock: Master of the Arcane*** es continuista y tradicional: ciertas construcciones en nuestra ciudad nos permitirán construir más y mejores unidades.



Al mismo tiempo, el juego nos permite mejorar nuestros hechizos y nuestro maná con la realización de ciertas misiones o 'quests' a lo largo de todo el mapa.



EL JUEGO RESPONDE A los cánones tradicionales de la estrategia por turnos.

Este último merece también una mención especial: el mapa está interconectado por portales que relacionan 'planos' distintos. En esos planos viven los demás Gran Magos que deberemos vencer, por lo que la victoria en ***Warlock: Master of the Arcane*** puede llegar por varias vías: la ya mencionada de acabar con todos los contrincantes, apoderarse de todas las áreas sagradas, matar al avatar de Dios y convertirse en un semidiós o lanzar el mayor hechizo del juego, denominado Unity y que nos permitirá poseer todos los poderes mágicos de Ardania. Atractivo, ¿no? ■



360 PS3

Blades of Time

Género: **Beat´em up**
Desarrolladora: **Gaijin Entertainment**
Editora: **Konami**
Lanzamiento: **Marzo de 2012**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**
Idioma: **Voces** **Textos**



AYUMI TAMBIÉN FUE protagonista de X-Blades, aunque el juego nunca llegó a España.

POR LA RUBIA NO PASA EL TIEMPO

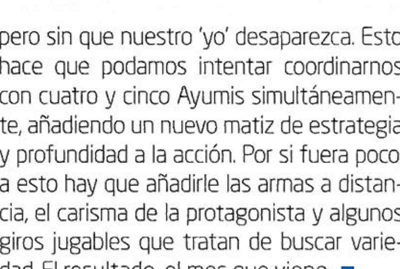
Viajes temporales, disparos, combos infinitos y situaciones imposibles. No, no hablamos de una producción de Michael Bay, sino de lo próximo de Gaijin Entertainment.

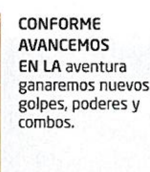


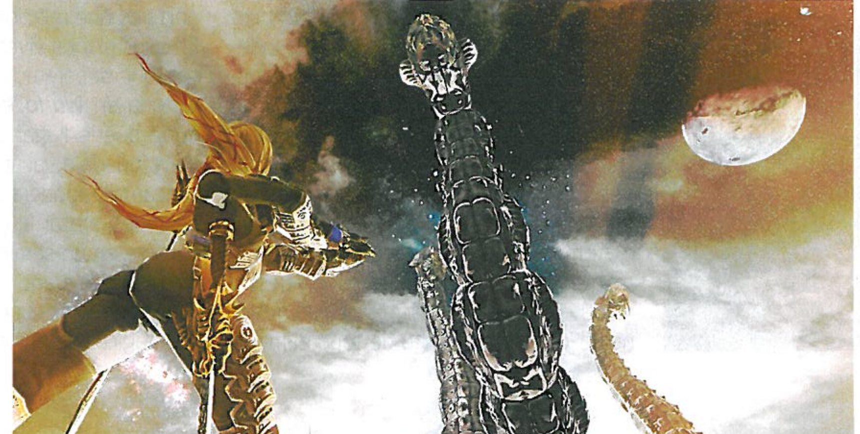
POSIBLEMENTE NO SEA EL juego más bonito, pero no se puede decir que esté mal hecho.

Ayumi es una joven cazatesoros cuyo principal objetivo es conseguir llegar a Dragonland, la tierra prometida para aquellos que buscan fortuna en eso de saquear cofres olvidados repletos de riquezas. La sorpresa aparece cuando al llegar a este territorio, descubre que aún le queda mucho camino por recorrer y una gran amenaza se cierne sobre estas tierras. A pesar de que sus intenciones no son onerosas, nuestra protagonista se ve casi forzada a tratar de luchar para salvaguardar este territorio. Para ello se servirá de las herramientas habituales de los beat´em up: un par de espadas, dos tipos de golpes y un buen número de combinaciones diferentes de botones para añadir algo de variedad a los combates. Como no podía ser de otra manera, no faltan ciertas dosis de exploración a la hora de buscar tesoros diseminados por el mapa, ni la ración obligatoria de mejoras y nuevos movimientos que se irán ganando conforme acabemos con más y más enemigos.

Entonces, ¿qué distingue a esta producción de Gaijin Entertainment del resto de competidores en el género? La principal novedad ya se adivina en el título, el control del tiempo, que nos permitirá rebobinar la acción de una manera pocas veces vista, devolviéndonos unos segundos al pasado, pero sin que nuestro 'yo' desaparezca. Esto hace que podamos intentar coordinarnos con cuatro y cinco Ayumis simultáneamente, añadiendo un nuevo matiz de estrategia y profundidad a la acción. Por si fuera poco, a esto hay que añadirle las armas a distancia, el carisma de la protagonista y algunos giros jugables que tratan de buscar variedad. El resultado, el mes que viene..







CONFORME AVANCEMOS EN LA aventura ganaremos nuevos golpes, poderes y combos.





Birds of Steel

Género: **Simulador**
Desarrolladora: **Gaijin Entertainment**
Editora: **Konami**
Lanzamiento: **Marzo de 2012**
Jugadores: **1-2**
Online: **Sí**
Idioma: **Voces** **Textos**

EL MOTOR GRÁFICO DAGOR en todo su esplendor. Incluso las nubes son de verdad.

AVIONES DE GUERRA CON MUY MALA UVA

Cuando parecía que la Segunda Guerra Mundial ya había pasado de moda para los videojuegos, aparece este simulador para hacernos revivirla desde los cielos.



HABRÁ GRAN VARIEDAD DE misiones: bombardeo, combate, reconocimiento...

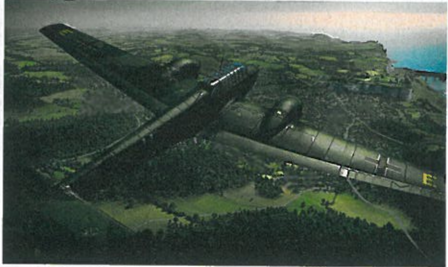
La segunda gran guerra, que azotó al mundo entre 1939 y 1945, ha servido como escenario para incontables aventuras tanto de ficción como de las basadas en hechos reales. Precisamente a esta última categoría pertenece *Birds of Steel*, un nuevo título de aviación de los responsables de *IL-2 Sturmovik* y *Apache Air Assault*. Estamos pues ante un estudio con cierta experiencia en este tipo de juegos, y se ve desde los primeros compases.

Nos encontramos ante un título solvente y accesible para los novatos, pero tan profundo como pilotar un verdadero avión de guerra para los veteranos. Esto se consigue con dos sistemas de juego diferentes, arcade y simulación, que permitirán a todo tipo de jugadores el acceso a las más cruentas batallas de la Segunda Guerra Mundial. Concretamente viviremos las que se celebraron en la parte del océano Pacífico: Midway, Pearl Harbor, Guadalcanal... Un total de 20 misiones que podremos jugar en solitario en su campaña histórica, dividida en tres épocas diferentes del conflicto. Por supuesto, los aviones también seguirán este rigor histórico a pies juntillas, ofreciéndonos más de 100 máquinas de guerra que podremos personalizar con pinturas, vinilos, etc.

Estas opciones de personalización no tendrán demasiado sentido si jugamos solos, pero es que *Birds of Steel* ha sido concebido para ser jugado infinitas horas en sus modos de juego online. Estos irán desde las simples escaramuzas aéreas hasta campañas online en las que deberemos batirnos contra ejércitos rivales. Además se crearán eventos puntuales, torneos de fin de semana, misiones únicas... Incluso mientras jugamos solos podremos recolectar experiencia y mejoras para el multijugador. ■



TODOS LOS AVIONES ESTARÁN representados con total fidelidad respecto a sus modelos reales.



HAY POCOS TÍTULO DE aviones enlas videoconsolas, por lo que este juego es un verdadero regalo a los fans del género.

> Análisis

Nos metemos a fondo con los juegos del momento

360 PC PS3 THE DARKNESS II

EN BRAZOS DE LA OSCURIDAD

La historia de Jackie Estacado vuelve a atraparnos con su genial mezcla de acción, posesiones demoníacas, cine negro, esquizofrenia y charcutería fina.

Como suele ocurrir normalmente con el mundo del cine, las adaptaciones de grandes historias del cómic al mundo del videojuego suelen resultar nefastas (salvo interesantes excepciones). Pero con *The Darkness* asistimos, hace ya cinco años, a una inesperada sorpresa. Y es que 2K Games lanzó al mercado un excelente juego de acción basado en la obra de Marc Silvestri, Garth Ennis y David Wohl. Un juego que generó muy buenas críticas y que ahora recibe su esperadísima secuela. Tanto si has leído los cómics como si no (aunque te pondremos una falta), te enamorarás de este título.

The Darkness II sigue la línea argumental del primer juego, y comienza su historia unos años después de los hechos ocurridos en él. Nuevos acontecimientos hacen que la Oscuridad vuelva a manifestarse en Jackie, que tendrá que enfrentarse (ya como alto jefe de la Mafia) a un misterioso personaje que quiere robarle su oscuro 'don' y a una antigua y poderosa organización mística conocida como 'La Hermandad'. No voy a desvelar detalles más profundos del argumento, porque merece la pena irlo descubriendo poco a poco. Y es que el guión, creado expresa-

mente para el juego, es una maravilla de giros argumentales que mezclan realidad y locura y que nos ha atrapado del mismo modo que la oscuridad tiene cautivo al propio Jackie Estacado.

Jugando con la oscuridad

Durante el caos y la acción precipitada de los dos primeros niveles, volveremos a encontrarnos con nuestros poderes oscuros y aprenderemos a utilizarlos. Y es que ahora los brazos oscuros que nos acompañan son más versátiles que una navaja suiza. Lanzan objetos, abren puertas, utilizan cualquier material como un escudo para Jackie, desmiembran enemigos, rebanan cabezas... Son el arma perfecta y, sobre todo, la defensa perfecta. Y si eso lo combinamos con las armas a dos manos que puede usar Jackie, nos convertimos al instante en el tipo más letal de la Gran Manzana.

En estos niveles introductorios nos encontraremos también con el darkling, y es que esta vez solo hay uno (en el primer juego podíamos invocar hasta tres diferentes). En esta ocasión estaremos acompañados siempre de este simpático bicho oscuro, ataviado con una camiseta con la bandera británica y con un gorro hecho con la piel de un gato. El darkling es completamente autónomo y nos echa una mano siempre que puede, machacando enemigos por su cuenta, sujetándolos para que les rematemos o abriéndonos paso por lugares inaccesibles para nosotros. También hay un par de niveles en los que nos meteremos en su piel y le controlaremos directamente.

Una vez metidos en faena, viviremos en la lujosa casa de Jackie en Manhattan, y desde allí, hablando con nuestros »

PS3 PC 360

The Darkness II

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Digital Extremes**
Editora: **2K Games**
Precio: **60,95€ (360,PS3); 49,95€ (PC)**
Jugadores: **1-4**
Online: **Sí**
Idioma: **Textos** **Voces**

Pegi





Las notas

Gráficos


Sonido


Jugabilidad


Adicción


Nota final



RECOMENDADO

La opinión

THE DARKNESS ES una de mis debilidades en el mundillo en estos últimos años. Me parece un juegazo de acción, oscuro, violento, loco... con toda la sucia esencia de los cómics. Atento a sus dos desenlaces y al final de los créditos.



Por Gustavo Maeso

NUESTRO SIMPÁTICO COMPAÑERO OSCURO nos ayuda a eliminar enemigos de las formas más creativas.

> El guión es una auténtica pasada.
> Los poderes oscuros son un gustazo.
> El árbol de habilidades.
> El diseño del juego y el estupendo doblaje.

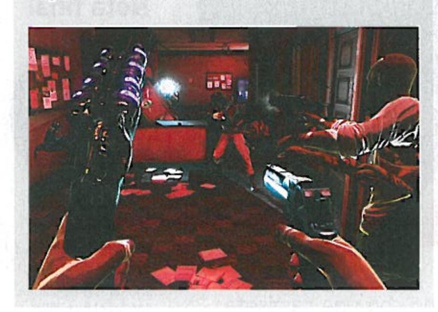
Arriba y abajo

> El modo historia es algo corto.
> Queríamos muchos más darklings.

Modo Vendettas

COOPERATIVO Y ALGO MÁS

Todo un acierto nos parece la inclusión de este 'Modo Vendettas' en el juego, un modo diseñado para ser disfrutado en cooperativo con hasta 4 jugadores, pero que en realidad añade unas cinco horas más de juego al título, ya sea jugando solo o con unos cuantos amigos. Una historia paralela a la de Estacado y que nos presenta a cuatro personajes únicos, cada uno armado con objetos dotados con poderes de la oscuridad. Todos ellos tienen sus propios poderes y habilidades, y deberán enfrentarse, por diferentes causas, a los tipejos de la Hermandad. Elige a tu preferido y combina tus habilidades con las de otros jugadores para superar estos atractivos niveles.

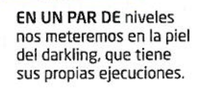


UN COMPLEJO ÁRBOL DE HABILIDADES NOS IRÁ OTORGANDO NUEVOS PODERES DE LA OSCURIDAD



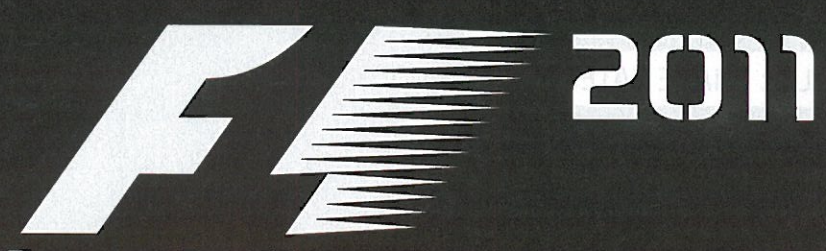
LOS ENEMIGOS DE LA Hermandad están equipados con objetos que les protegen de algunos de nuestros poderes.

hombres de confianza, planificaremos y aceptaremos cada una de las misiones. Durante estas, tendremos que desplegar todos nuestros poderes oscuros para eliminar a los enemigos, que cada vez estarán mejor preparados para enfrentarse a nosotros. Ten en cuenta que nos iluminarán con enormes focos y nos lanzarán bengalas de luz para anular nuestros poderes. Como en el primer juego, siempre hay que huir de la luz o estamos muertos, tanto nosotros como nuestro pequeño esbirro oscuro. Con cada una de las muertes (especialmente con las más violentas) y con cada corazón que recolectemos iremos recopilando esencia oscura. Esta esencia puede canjearse en unos portales (una especie de cajeros automáticos de la oscuridad) por habilidades oscuras de todo tipo. El juego cuenta con un complejo árbol de habilidades en el que podemos ir obteniendo mejoras geniales: de magia oscura, de las armas, de ejecuciones, etc.



EN UN PAR DE niveles nos meteremos en la piel del darkling, que tiene sus propias ejecuciones.

Aunque con un guión extraordinario, el modo historia se nos ha antojado algo corto, aunque contamos con cuatro niveles de dificultad para remediarlo. Además, el modo Vendettas ofrece más chicha. ■



LA F1 EN TUS MANOS



YA A LA VENTA

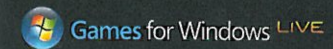








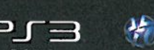














PS VITA



3
www.pegi.info

www.formula1-game.com



ESPIONAJE EFECTIVO Y SIN SORPRESAS



La obra maestra de Kojima hace los deberes en 3DS, con una genial adaptación a las tres dimensiones, pero dejando de lado la jugabilidad y las posibilidades de la consola.

Después de dedicar unas cuantas horas a pasear por los frondosos bosques rusos de ***Metal Gear Solid Snake Eater 3D***, quedan claras dos cosas: una, para ser espía hace falta buena voz (el protagonista del juego pasa una buena parte del juego con largas llamadas telefónicas); y dos, parece que el señor Iwata debió de hacer una de esas llamadas a Kojima para que su juego estrella tuviese capítulo en la 3DS. Debe de ser que Kojima mandó experimentar con la consola a su gente y les gustó suficiente cómo se movía Snake en la 'jungla' que no perdieron el tiempo ni en inventar, y se cascaron una versión de un juego de hace siete años, por otra parte, el que es para muchos el mejor juego de la serie..

Empezar por ***Snake Eater*** en 3DS tiene cosas muy positivas. La primera de todas es coger a toda una tropa de imberbes recién llegados a los juegos de acción para tíos con pelos en el pecho y presentarles una saga que, seguro, les va a encandilar. La estrategia de Konami, en ese sentido, es perfecta. Más aún teniendo en cuenta que en breve habrá un recopilatorio HD y una quinta entrega, mientras que la cuarta en PS3 ya se ha hecho su propio hueco en los anales del cine... digo, de los videojuegos.


SI QUEREMOS TENER TOTAL dominio sobre el control del juego, el Circle Pad Pro se hace imprescindible.

Además, la elección de ***Snake Eater*** es perfecta para la 3DS. Probablemente sea el título más visual de la serie. La frondosidad de los escenarios hace que la imple-

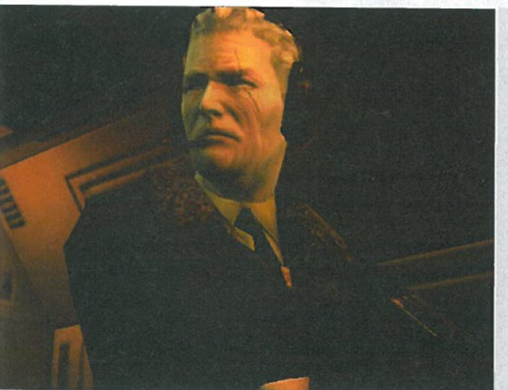
AMAMOS LA POSIBILIDAD DE acceder a todo el inventario de una forma más rápida con la pantalla táctil.

BASTA CON DESACTIVAR LAS 3D para ver la utilidad de esta calculando distancias.

> La adaptación en el apartado gráfico es excelente.
> Las escenas cinemáticas.
> El carisma de los personajes.
> Gran historia.

⇅ Arriba y abajo

> El sistema de control es complicado.
> Hecho desde cero, pensado para PS2.



Todo en base a la IA
SOLDADO LISTO

Los rusos no pueden tener queja. Kojima les pone por las nubes. Son capaces de escuchar ruidos en mitad del bosque y de vernos entre la maleza si no nos escondemos bien. La IA del juego está bien ajustada, quizá algo vitaminada en zonas, pero, ¡qué narices! Nos encanta sentirnos perseguidos. Y si no, un toquecito en un tronco o les lanzamos un pajarillo y ahí les tendremos. A nuestros pies.



MUCHAS CONVERSACIONES CON NUESTRO equipo de apoyo serán intrascendentes. Puro Metal Gear.

mentación de las 3D de 3DS sea un paso hacia delante en el título que nos marcará perfectamente la distancia entre personajes, objetos del escenario,... Y esto va a ser muy, pero que muy útil. Como en otros Metal Gear, pero en *Snake Eater* especialmente, todo gira en torno al sigilo. Sí, llevas armas contigo, pero no trates de convertir tu incursión en una carnicería a lo *Call of Duty* porque esto no es un shooter y se llega más rápido preguntando (o torturando) que disparando. La misión, a grandes rasgos, es evitar una Tercera Guerra Mundial (estamos en plena Guerra Fría). Para ello deberemos rescatar a un científico ruso que podría ayudar a la URSS a crear sus propias armas nucleares y, después, acabar con la unidad Cobra, que le recluye y que está bajo el mando de la que fue la mentora de Snake. Y todo esto sin armar mucho revuelo.

En seguida nos daremos cuenta de esta situación porque, por hacerlo sencillo, cada vez que te encuentras con un enemigo podrás hacer tres cosas: evitarle con tus dotes de sigilo, usarlo como escudo humano o torturarle para sonsacarle información sobre posición de objetos, armas o pistas cercanas. Además, dentro del inventario, que Kojima Productions ha acertado colocando en la pantalla inferior de la consola permitiendo un acceso rápido, muy visual y táctil, podremos encontrar una serie de elementos propios del espía y la opción de personalizar el camuflaje en función del escenario en el que estemos, incluso aportando nuestras propias texturas a través de la cámara de la consola, algo que, sinceramente, no suele funcionar demasiado bien.

Lo que definitivamente no cuaja es el sistema de control de la cámara mediante la botonera de la derecha de la consola. El pulgar busca una palanca y encuentra cuatro botones en cruz que, afortunadamente, alguien ha sabido sustituir por un stick analógico a través del Circle Pad Pro, algo que al jugador le saldrá por un »

3DS



Metal Gear Solid: Snake Eater 3D

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Kojima Productions**
Editora: **Konami**
Precio: **40,99 €**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma: **Textos** **Voces**

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
9.0	9.5
Jugabilidad	**Adicción**
7.5	8.0



Nota final



9.0

La opinión

NO ES EL típico juego para todo el mundo que sabes que va a triunfar. Se adapta muy bien a la consola portátil, y el trabajo de Kojima Productions en esta tarea ha sido increíble, pero da la impresión de ser un 'encarguito'.



Por Ch. Antón

Gráficos

MEJORANDO LO PRESENTE

Si existe un elemento de *Metal Gear Solid 3: Snake Eater 3D* en el que Konami ha dado la talla es en el aspecto gráfico. No solo mejora la versión de PS2 de hace casi ocho años, sino que llega a ser superior a la nueva versión HD. Los principales elementos en los que nos tenemos que fijar son un modelado de los personajes que incluye un mayor número de polígonos y unas texturas muchísimo más ricas en detalles. Elementos sencillos como el follaje de los árboles del bosque, el pelo o la cara de Snake sirven para que nos demos cuenta de esto. Sin embargo, elementos menos importantes han sido 'rebajados'. En lo que tenemos que dar un tirón de orejas a Konami es en dejar que los dientes de sierra vuelvan a aparecer en los juegos, como si estuviéramos en la época de la SNES.

LOS GRÁFICOS SON UN PUNTO FUERTE DEL JUEGO, ADEMÁS DEL GENIAL EFECTO 3D



APUNTAR CON LA PRIMERA persona se hace difícil, es preferible tirar de tercera persona y apuntado automático.

» pico extra (a no ser que cuente con el del *Resident Evil* que sale ahora). La opción de cambiar la cámara de tercera a primera persona en el apuntado es interesante, pero no resulta del todo práctica, más aún cuando en la tercera persona tenemos un excelente auto-apuntado que nos soluciona la vida en más de una ocasión.

Ya hemos dicho que el apartado gráfico es uno de los puntos fuertes del juego, apoyado por unas escenas cinemáticas que, sin llegar al extremo de *MGS4*, marcan la pauta del género en este aspecto. Además, la aportación de las 3D tiene una repercusión evidente en el juego y en cómo se ve el juego; algo que se puede comprobar en cualquier momento desactivando el efecto 3D.

Con una historia emocionante y que tendrá una conducción magistral a través de esas escenas cinemáticas que nos sacarán del hilo general para meternos en historias personales y devolvernos a la realidad del combate, el juego atrapa, sea en PS2 o en 3DS. Y ese es el punto a remarcar del juego. Es un buen juego, un grandísimo juego. Quizá, como dicen, el mejor *Metal Gear* de la historia, pero no es un juego que se haya hecho desde el principio pensando en 3DS, en sus posibilidades y en sus necesidades. Y eso se nota desde el primer momento en elementos sencillos como el control o en la escasa utilización de la conectividad de la consola. Quedémonos pues con que tenemos la opción de disfrutar una buenísima historia en la consola de Nintendo y dejemos atrás la forma en que ésta ha llegado a nosotros, por mucho que se haya calificado al juego como un 'remake hecho desde cero'. Es lo que es. Y punto. ■

Interferencias







SPLINTER CELL — TRECE DIAS — METAL GEAR SOLID


¡SÓLO PARA MUY JUGONES!
PLAYSEATS EVO AGP1 BLANCO
+ VOLANTE LOGITECH G27
CON PEDALES Y CAMBIO DE MARCHA
+ SOPORTE
PALANCA CAMBIO
+ PORTES GRATIS*
(*) PORTES INCLUIDOS A ESPAÑA PENÍNSULA. UNIDADES LIMITADAS.
playseat
PVP 799€
TE AHORRAS
200€
¡
599€
COMPRA EN
LATIENDADEMARCA.COM/SUPERPLAYER
Oferta exclusiva para los lectores de Marca PLAYER. Introduce este código para conseguir el descuento de 200€
CÓDIGO:
MRDRIFTING

PS3 PC 360 KINGDOMS OF AMALUR: RECKONING

UN JUEGO DE ROL COMO DIOS MANDA

>Un guión cuidado y bien trabajado.
>Diseño artístico formidable.
>Combates sencillos y divertidos.
>Libertad y misiones secundarias.

Arriba y abajo

>No ofrece nada nuevo.
>Escueto apartado técnico.

Sin hacer mucho ruido pero con importantes responsables detrás, EA nos brinda un notable juego de rol con todos los ingredientes necesarios para hacernos disfrutar.

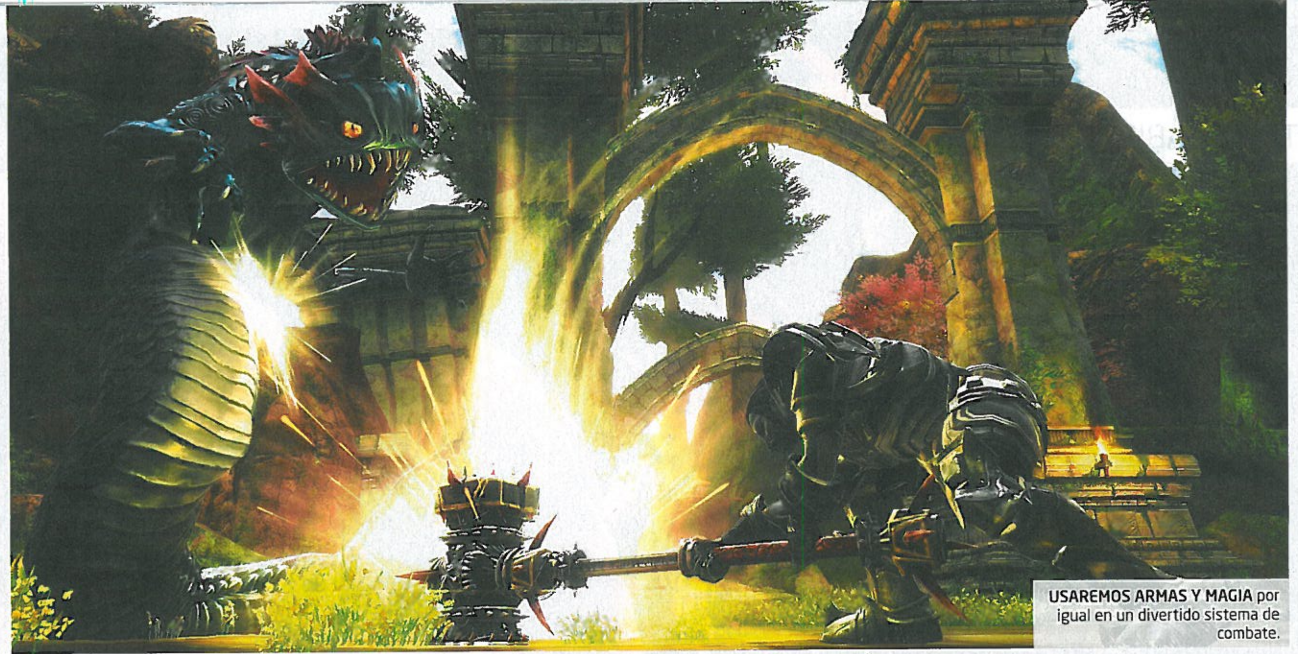
Con creativos tan relevantes y experimentados en el género de rol como Ken Rolston, diseñador jefe de *The Elder Scrolls IV: Oblivion*, era de esperar que ***Kingdoms of Amalur: Reckoning*** llegara a ser otro de esos grandes RPG occidentales a tener en cuenta en la presente generación. Y es que, aunque las bases que lo cimientan no ostentan ninguna característica única ni especial, cada uno de sus clásicos elementos está tratado desde la experiencia y, por ello, si los sumamos uno a uno, nos aportan la mayoría de ingredientes que nos gusta saborear en un título de rol y acción.

En primer lugar está la personalización del personaje, algo que no dejaremos de hacer durante todo el juego, y es que nada más comenzar se nos da a elegir entre cuatro razas diferentes y totalmente originales que a su vez servirán como las clases típicas de todo RPG. Hablamos de los Almain, una suerte de paladines; los Varani, piratas y guerreros; los Ljosalfar, raza antigua y religiosa dominadora del viento, el sol y los cielos; y, por último, los Dokkalfar, sofisticados estudiantes de la magia y la diplomacia. Una vez hecho esto, dispondremos de un amplio editor físico que nos permitirá cambiar desde el tono de piel del personaje hasta el color de sus cejas o incluso sus tatuajes, una serie de detalles que se reflejarán en todas y cada una de las secuencias del juego (ya que el mismo utiliza en todo momento su propio motor gráfico). Por si fuera poco, el sistema de progresión de nuestro personaje nos dará una amplia sensación de profundidad y elevará las dosis de personalización



SIN ALARDES TÉCNICOS, PERO con un diseño artístico sobrecogedor.

todavía más. No solo podremos escoger la divinidad a la que someternos (Sabiduría, Justicia, Guerra, etc.) para obtener una serie de beneficios de ello, sino que cada vez que subamos de nivel repartiremos una serie de puntos entre las ramas de fuerza,


USAREMOS ARMAS Y MAGIA por igual en un divertido sistema de combate.




EL MUNDO DE AMALUR está plagado de misiones secundarias para realizar.


LA EVOLUCIÓN DEL PERSONAJE será constante durante la aventura.

EL ESCRITOR R.A. SALVATORE HA DOTADO DE 10.000 AÑOS DE HISTORIA AL COMPLEJO MUNDO DE AMALUR

magia y pericia, permitiéndonos especializar un poco más a nuestro protagonista, así como elegir entre 40 sinos diferentes; como, por ejemplo, ser camorrista (especialista en el cuerpo a cuerpo), pícaro o acólito (más orientado al arte de la magia).

Otro de los ingredientes que agradece todo amante del rol es un cuidado diseño artístico, y *Reckoning* presenta uno bastante brillante. Su nivel técnico no es nada del otro jueves, pero el pintoresco estilo de los personajes que habitan el mundo fantástico-medieval de Amalur (sin llegar a ser dibujos) y la espléndida y variopinta paleta de colores que baña todo su imaginario entorno satisfacen con creces cualquier pega que le podamos poner. Asimismo, el juego cuenta con un sencillo pero divertido sistema de combate que está basado en combinaciones de botones para los ataques principales, al estilo de los títulos de acción, mezclando sabiamente la defensa y los ataques alternativos a distancia (con arcos o hechizos mágicos), y adaptándolo todo de una forma increíblemente ágil e intuitiva a los controles de ambas consolas de sobremesa.

Por último, y no menos importante, hay que destacar el gran trabajo realizado por el famoso escritor R.A. Salvatore en la creación del guión y del desarrollo de la trama, ya que ha logrado construir un complejo y rico mundo fantástico-medieval, denominado Amalur, que con más de 10.000 años de historia sirve como idílico emplazamiento para dar pie a la gran variedad de situaciones que nos brindarán las distintas misiones que afrontaremos en el juego. ■

Decisiones
CUIDA LO QUE DICES

En la línea de los títulos de BioWare, y como ya podíamos hacer también en el exitoso *Oblivion*, se nos permitirá elegir las respuestas que daremos a los distintos habitantes de Amalur. Unas veces no servirá nada más que para obtener información, pero otras significará la muerte o vida de personajes relevantes de la trama.

Interferencias



FABLE





OBLIVION

DUNGEON SIEGE III

PS3 360 PC



Kingdoms of Amalur: Reckoning

Género: **RPG**
Desarrolladora: **Big Huge/38 Studios**
Editora: **Electronic Arts**
Precio: **69,95€ (360 y PS3) 49,95€ (PC)**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Textos 
Voces 

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos 8.7
Sonido 8.3
Jugabilidad 8.9
Adicción 8.7





Nota final



La opinión

AUNQUE NO GOZA de ninguna característica extraordinaria por la que destacar, posee la mayoría de elementos que hacen a un RPG lo suficientemente sólido y apetecible para que su compra merezca la pena.



Por Alejandro Peña

DRAKE VUELVE A MARCAR LAS DIFERENCIAS

PS Vita debuta en el mercado con una de las franquicias exclusivas de Sony que más éxitos ha cosechado en su "hermana mayor". ¿Se volverá a repetir?



Dentro del catálogo de lanzamiento de la nueva PS Vita, no cabe duda de que la mayoría de miradas, al menos en Europa, se las ha llevado especialmente esta versión portátil de *Uncharted*. No solo por la inmensa calidad técnica que atesora para ser un juego de este tipo de consolas, sino también porque la franquicia es ya una de las más aclamadas en la sobremesa de Sony.

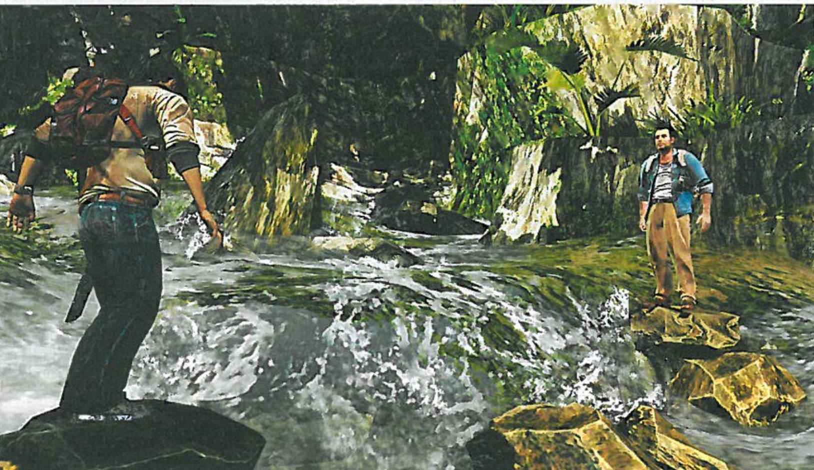
Uncharted: El Abismo de Oro nos vuelve a meter en la piel de Nathan Drake como protagonista, pero esta vez en la selva centroamericana (entre Colombia y Venezuela) y algunos años antes de los acontecimientos de la primera entrega de la saga. Aquí es donde aparecen las primeras novedades, ya que, más allá de nuestro carismático personaje, nos toparemos con nuevos protagonistas como Marisa Chase (nieta de un misterioso arqueólogo desaparecido) y Jason Dante, quien además será el epicentro de la mayoría de giros de guion. No obstante, para paliar las dudas de todos aquellos fieles seguidores de la franquicia, cabe decir que el socio y compañero de Nathan, Victor Sullivan, también formará parte del fantástico elenco de personajes (aunque no desde el principio).

MANEJA A DRAKE CON EL CONTROL DE PSVITA QUE MÁS TE CONVENGA

Sin embargo, es en el apartado jugable







LAS IMÁGENES HABLAN POR sí solas de su factura técnica.

>Magnífico apartado técnico para una portátil.
>Tan variado y divertido como siempre.
>El acertado control de PS Vita.

Arriba y abajo

>El guion es algo previsible.
> No incluye multijugador (de momento).

Enigmas y puzles

APROVECHANDO PS VITA

Además de saltar por cornisas y luchar contra enemigos mediante las características de la nueva consola, podremos reconstruir documentos como si fueran puzles a través de la pantalla táctil, quitar la suciedad de objetos con útiles pistas (usando el panel táctil trasero) y tomar fotos importantes gracias al sensor de movimiento.

donde nos encontramos con las mejores sorpresas, debido obviamente a las características específicas que otorga el hardware de PS Vita. Por tanto, ha sido un gran acierto por parte del equipo de Sony Bend incorporar alternativas de control para prácticamente todas las facetas del juego -principalmente en las secciones de plataformas-, otorgando a los usuarios la posibilidad de manejar a Drake de la forma tradicional, mediante los analógicos y los botones convencionales, o bien a través de las funcionalidades de la consola, como, por ejemplo, escalar por cornisas marcándolas con el dedo en la pantalla o subir por lianas mediante el panel táctil trasero, por citar unas pocas.

El combate sigue siendo el núcleo de la acción y, al igual que en los tramos 'plataformeros', aquí disfrutaremos de novedosas formas de luchar, muy acertadas y más asequibles de utilizar, exclusivas de la recién estrenada portátil. Esto significa, por ejemplo, que podremos apuntar a los enemigos con precisión mediante el sensor giroscópico (moviendo la consola como si del arma se tratara), aumentar el zoom del arma deslizando el panel táctil trasero, o luchar cuerpo a cuerpo mediante breves golpes en la pantalla táctil para, a continuación, deslizar el dedo en la dirección que se nos indique y ejecutar las siempre espectaculares animaciones de finalización.

UNA AVENTURA MÁS ACCESIBLE que nunca gracias a los nuevos controles.

Si a toda esta variedad de nuevas características le sumamos su soberbio apartado técnico, especialmente sus gráficos -casi tan detallados como se muestran en PlayStation 3- pero también el sonido, podemos asegurar sin titubeos que la saga *Uncharted* vuelve a marcar, también en PS Vita, el listón de lo que la debutante plataforma puede llegar a brindarnos en el futuro. ■

Interferencias



UNCHARTED: EL T. DE DRAKE



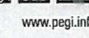

INDIANA JONES



TOMB RAIDER



Uncharted: El abismo de oro

Género: **Acción/Aventuras**
Desarrolladora: **Sony Bend**
Editora: **SCEE**
Precio: **49,95 €**
Dispositivos: **Move**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Textos 
Voces 

Pegi




www.pegi.info

Las notas




Gráficos	Sonido	Jugabilidad	Adicción
9.5	9.3	9.0	8.7

Nota final



La opinión

CON CASI la misma calidad audiovisual que acostumbra, Uncharted debuta a lo grande en la nueva portátil brindándonos otra genial aventura de acción con mejores —y más divertidas— posibilidades de control que nunca.



Por Alejandro Peña



360 PS3 ASURA'S WRATH

UN ANIME DE LO MÁS INTERACTIVO

CyberConnect2 mezcla acción y anime en su último proyecto, un 'yo contra el barrio' con marcado carácter oriental y una propuesta jugable de lo más peculiar.

>Técnicamente muy bien realizado.
>Gran trabajo artístico en todas sus facetas.
>Argumentalmente muy bueno.

Arriba y abajo

>Sistema de combate limitado y poco variado.
>En ocasiones las escenas cinemáticas y los QTE resultan excesivos.
>No es demasiado largo.

La necesaria renovación de las propuestas japonesas en el terreno del ocio electrónico nos ha llevado a redescubrir la genialidad de los desarrolladores nipones. Buenos ejemplos de esto son los recientes *Final Fantasy XIII-2* y *Catherine*. Sin embargo, esta corriente parece no acabar con estas producciones, siendo cada mes más compañías las que se suman a este afán innovador. La última que parece haberse subido al carro es CyberConnect2 con el título que nos ocupa, ***Asura's Wrath***. En este título se nos propone una historia de venganza que bien podría recordarnos a multitud de películas y series animadas clásicas, como por ejemplo, a Dragon Ball por la espectacularidad de sus combates, o hasta a Kill Bill por ciertos paralelismos argumentales. Este símil se hace bueno al saber las intenciones del equipo de desarrollo de llevar a los beat'em up un paso más allá de las simples galletas indiscriminadas, tratando de dotar al título de una narrativa más poderosa. Tan relevante acaba siendo esta faceta del título, que se solapa a la jugabilidad, compartiendo protagonismo y horas de juego nuestras frente a la pantalla.

Por tanto, en esta ocasión nos encontraremos con un título que podría dividirse en dos partes bien diferenciadas. Por una parte, el juego propiamente dicho, con golpes y combos interminables –aunque no demasiado variados– y alguna escena de disparos al estilo *Rez*. Es discutible la decisión de la desarrolladora de implementar un sistema de combates que finalizan únicamente al llenar la barra de furia de Asura, pero se podría justificar desde un punto de vista argumental, ya que da cierta lógica a las batallas. Por otro lado, estarían las interminables escenas de vídeo que utilizan el motor gráfico y que nos obligan a mantenernos atentos con diversos quick time events y algún que otro reto para nuestros reflejos.



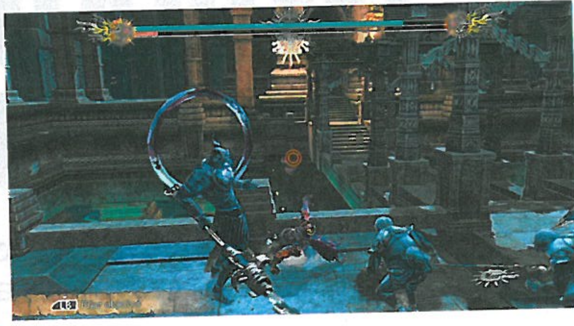
EL JUEGO SE MEZCLA con escenas de disparos al más puro estilo *Rez*.



EL UNREAL ENGINE ESTÁ más que bien aprovechado en esta producción.



ASURA TENDRÁ QUE VÉRSELAS con Deus, uno de los antiguos ocho generales.



EL SISTEMA DE COMBATE se apoya en un control simple de dos botones.

UNA EXTRAÑA MEZCLA QUE POR MOMENTOS CONVENCE PERO SE QUEDA A LAS PUERTAS DEL ÉXITO

Así, en líneas generales, hemos definido con bastante fidelidad la propuesta de *Asura's Wrath*, con el que pasaremos casi tanto tiempo viendo vídeos como jugando. De este modo, lo que parecía novedoso en un principio casi acaba recordándonos a un extraño cruce entre el añejo *Dragon's Lair* y *Final Fight*. Esto no es necesariamente negativo, pero el resultado acaba siendo bastante limitado y muy poco rejugable; más si tenemos en cuenta que la aventura no es excesivamente larga (unas 8 horas), ni tampoco demasiado difícil o rejugable (a pesar de los extras y los dos finales existentes).

Donde este título no falla es a la hora de engancharnos a su historia, consiguiendo que comprendamos al protagonista y sus motivaciones, aún a pesar de lo extraño del mundo de ciencia ficción creado para la ocasión. Se podría decir que cumple con creces su función de llevarnos de una localización a otra sin casi poder despegarnos del mando ante el siguiente giro argumental. Una de las herramientas necesarias para conseguir este efecto era mostrar un aspecto visual impactante, objetivo que también se ha cumplido con creces. El extraordinario apartado técnico con el que ha sido dotada la producción, que hace un uso intensivo del Unreal Engine, logra mostrarnos escenarios y personajes con un detalle más que elevado y casi siempre consiguiendo su cometido (con pequeñas ralentizaciones puntuales). La factura sonora sigue el mismo esquema, con un cuidado al detalle extremo, superior al de otros lanzamientos de este tipo hasta el punto de asemejarse a producciones cinematográficas de mayor calado. Incluso hay hueco para incluir el doblaje japonés para aquellos que gustan de devorar sus mangas y animes en el idioma con el que fueron concebidos.

En resumidas cuentas, *Asura's Wrath* resulta ser un buen intento de elevar la narrativa de los beat'em up, sin embargo, se diluye un tanto por su extraña propuesta jugable y por las, en ocasiones, interminables escenas de vídeo que preceden y siguen a cada uno de los combates. No se trata de un juego para todos, pero a buen seguro encontrará una audiencia fiel que clamará por una segunda parte. ■

Interferencias

DRAGON'S LAIR — DRAGON BALL — SHENMUE

360 PS3



Asura's Wrath

Género: **Acción**
Desarrolladora: **CyberConnect2**
Editora: **Koch Media**
Precio: **59,95€**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Textos 
Voces 

Pegi

16

www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
9.4	9.2

Jugabilidad	Adicción
7.5	7.9

Nota final



La opinión

UNA EXPERIENCIA QUE merece la pena probar pero que no acabará de gustar a todos los jugadores. Esperemos que para su previsible segunda parte solucionen sus fallos.



Por Juan García



3DS MARIO & SONIC EN LOS JUEGOS OLÍMPICOS DE LONDRES 2012

UNAS OLIMPIADAS MUY ENTRETENIDAS

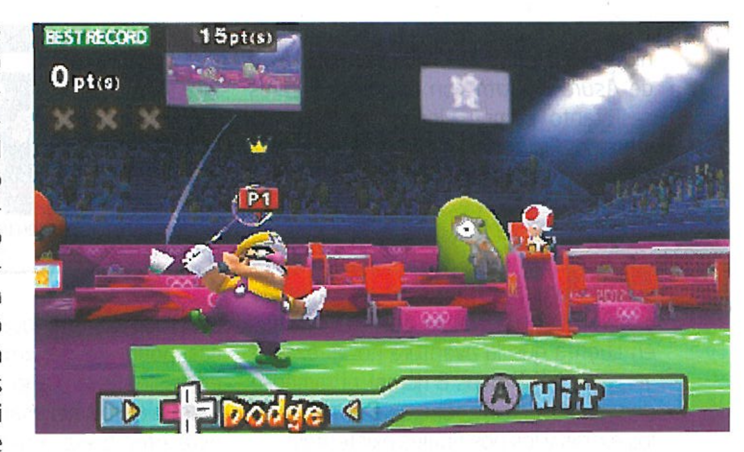
El juego vuelve a repetir el esquema que le ha dado resultado en el bianual juego y apenas innova más allá de adaptar algunas de las pruebas a la 3DS.

>La enorme variedad de minijuegos.
>Siempre es bueno tener a Mario y Sonic juntos.
>Exprime las opciones de control.

Arriba y abajo

>El 3D es odioso en pruebas de mover la consola.
>Algunas pruebas requieren demasiada movilidad.
>No se exprime el online.

Con un juego de las características del que nos presenta Sega tienes dos opciones: seguir una misma línea versión tras versión o ir dando una de cal y otra de arena al público. Sega, desde que lanzase la primera versión del juego, ha preferido seguir una línea sin demasiados vaivenes; y eso es exactamente lo que vemos en la versión del juego para *Londres 2012*. Sí es cierto que se ha tratado de adaptar al máximo el concepto de cada uno de los minijuegos a las características de la nueva portátil de Nintendo, la 3DS; pero no es menos cierto que Sega se ha dejado en el tintero innovar en la parte online. Todo lo que concierne a la utilización del giroscopio, el acelerómetro y el 3D está implementado casi a la perfección, incluso hereda controles de la DS, como el uso del micrófono para soplar y el manejo de la pantalla táctil. Pero si hay un elemento que llame la atención, para bien y para mal, es el uso del giroscopio en pruebas de equilibrio, ya que son tan divertidas como ridículas las posturas que podemos llegar a poner si nos dejamos llevar. Consejo: no trates de jugar a esto en el transporte público o sacarás un ojo a alguien de un codazo. Ocurre exactamente lo mismo con alguna de las pruebas de natación en la que tendremos que acercarnos al micro a soplar para 'respirar', algo que en público llega a llamar la atención. Pero la peor parte se la lleva el 3D. Mientras que en algunas pruebas está aplicado de una forma excepcional, en otras, el hecho de tener que mover la consola o agitarla hará que perdamos la visión estereoscópica al instante y que sea más satisfactorio jugar con el 3D desactivado..



LA PALETA DE COLOLORES se centra en tonos vibrantes y flúor.

Interferencias



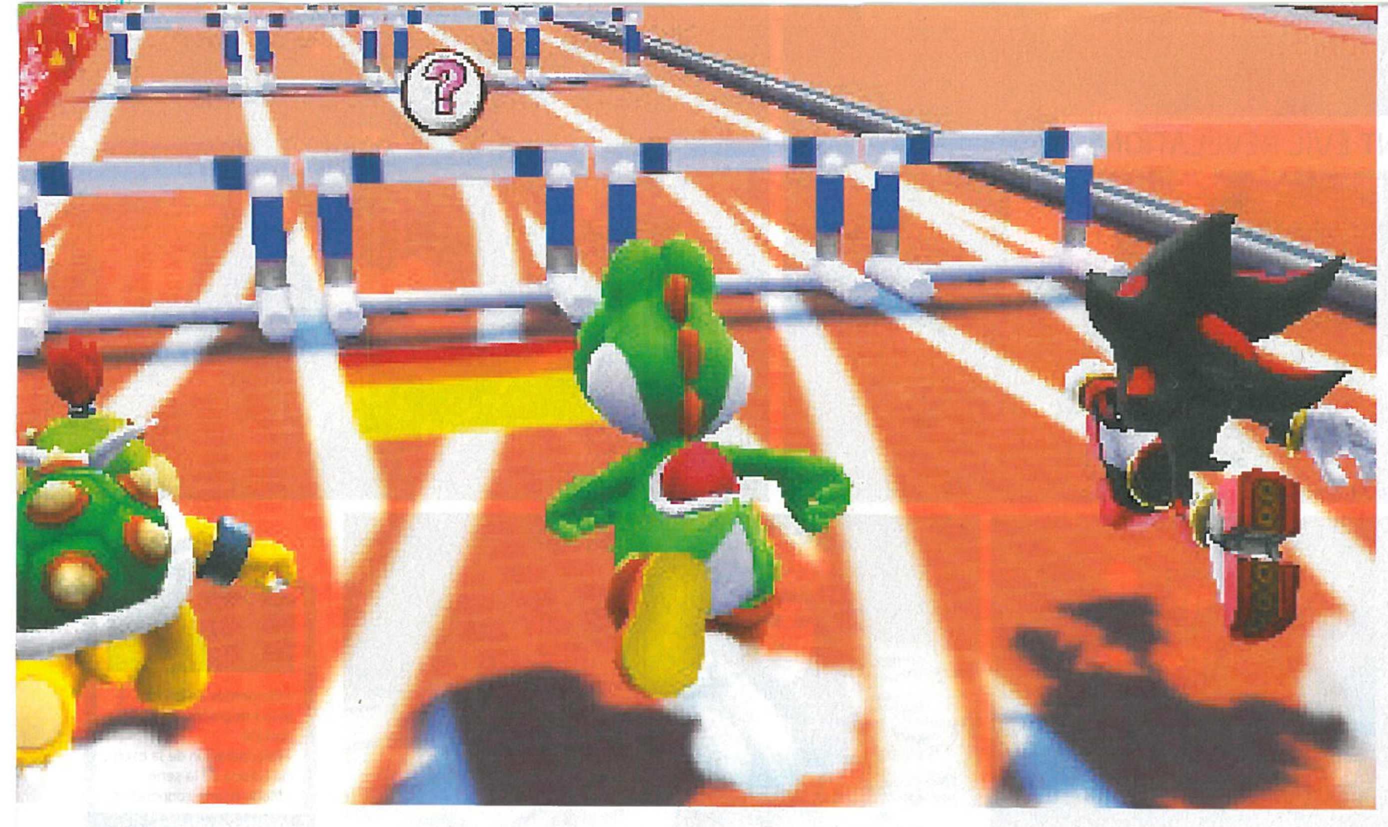
CARROS DE FUEGO



RHYTHM HEAVEN



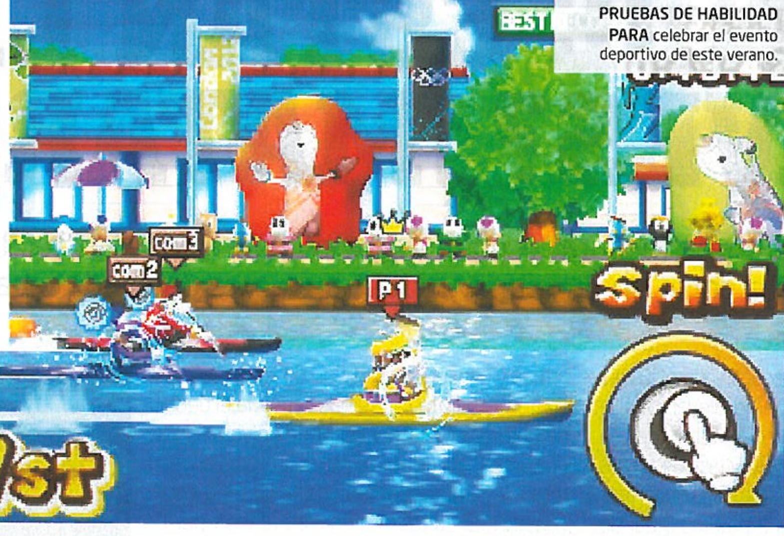
WARIOWARE



RESULTA UN JUEGO BONITO Y BIEN AMBIENTADO EN ESCENARIOS DE LA CIUDAD DEL BIG BEN Y EL TÁMESIS



LOS ESCENARIOS LONDINENSES sirven para enmarcar todas las actividades.



PRUEBAS DE HABILIDAD PARA celebrar el evento deportivo de este verano.

Un pasatiempo

Llega un momento en determinadas licencias relativamente nuevas en el que tienen que pararse y plantearse si quieren seguir vendiendo el juego gracias a la ayuda de la aparición en sus portadas de las mayores estrellas mediáticas en esto de los videojuegos, Mario y Sonic, o porque detrás hay realmente un juego sólido que divierte. Mientras que la última edición, dedicada a los juegos de invierno de Vancouver, parecía tratar de incorporar nuevas mecánicas, en esta ocasión nos quedamos con la impresión de no tener entre manos nada nuevo. Sí que vemos un juego bonito, bien ambientado en escenarios de la ciudad del Big Ben y el Támesis, con un modelado en 3D suave y que nos encandila, con un montón de minijuegos -por encima de los 50-, pero echamos de menos innovación, algo más de riesgo y utilización de las herramientas con las que Nintendo se ha llenado la boca al promocionar su consola: conectividad. Sí que hay un modo de juego local para hasta 4 jugadores, pero poco más. Una mano como la de Naka no vendría nada mal a una saga de este estilo en la que se pueden llegar a permitir licencias y excentricidades con las que el japonés, padre de Sonic (además), seguro que se sentiría más que cómodo.

Si te lo compras para jugar en grupo, cómprate el de Wii, si lo haces para entretener a tu hijo, seguro que encuentras la prueba 'chupete' con la que atontarle suficiente tiempo. Es un mero pasatiempo, bien hecho, pero una ruta circular que no llega a satisfacernos del todo. ■





Mario & Sonic en los JJOO 2012

Género: **Deportes/Party**
Desarrolladora: **Sega**
Editora: **Sega**
Precio: **49,95€**
Jugadores: **1-4**
Online: **No**
Idioma: **Textos** 

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido	Jugabilidad	Adicción
8.0	7.5	7.5	8.0

Nota final



7.8

La opinión

YA HEMOS VISTO este juego antes. A pesar de ser su debut en Nintendo 3DS, no nos sorprende con nada demasiado espectacular y cuando hace uso de los controles propios de la nueva 3DS la cosa se puede llegar a ver algo ridícula. Podría haber ofrecido algo más.

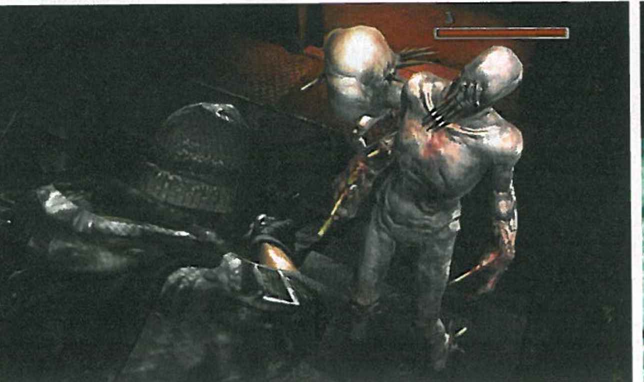


Por Ch. Antón

3DS RESIDENT EVIL REVELATIONS











>Elementos de acción bien integrados en la portátil.
>Recuperación de la esencia clásica de la serie.
>Modo Asalto cooperativo.

Arriba y abajo

>La inteligencia artificial a veces es nula.
>La lenta carga de las fases.
>¿Dientes de sierra?

¿DÓNDE ESTÁN LAS LLAVES? ¡MATARILE!

El título que prometía rescatar toda la esencia clásica con más puzles y pasillos oscuros se queda corto en detalles y muestra su cara divertida a base de tiros.

En un primer contacto con el juego, la impresión que nos llevamos fue que el juego recuperaba toda la esencia de los *Resident Evil* clásicos en los que había que conservar balas, encontrar llaves para abrir puertas a pasillos igual de oscuros y en los que en la siguiente esquina siempre deparaba una nueva sorpresa en forma de infecto susto. Un capítulo detrás de otro, al final nos dimos cuenta de que ni la munición era tan difícil de conseguir (un sistema de logros nos permite mejorar las armas y conseguir munición de forma relativamente 'barata'), ni se nos cansaba el dedo de apretar el gatillo y llenar de pólvora a los enemigos. De nuevo el plomo ganaba al cerebro. Y, si bien el relato de la historia con constantes saltos temporales al más puro estilo Lost aporta un ritmo cinematográfico a la secuencia de acciones y capítulos, parece que al final lo que importa es si tienes más o menos puntería para acabar con un enemigo detrás de otro.

No es menos cierto que el juego nos anima constantemente a explorar los entornos en busca de una nueva pista y, claro, cuando creemos que ya nos hemos cargado a todos, los pasadizos del barco en el que se desarrolla gran parte de la historia del juego se vuelven más tenebrosos. En esas fases de exploración es donde sí encontraremos algún puzle y donde desarrollaremos nuestra absoluta devoción por la posibilidad de mejorar las armas. Además, el inventario de armamento se amplía con respecto a juegos anteriores, algo que se valora positivamente. Otra de las consecuencias de esas fases de exploración es que nos veremos obligados a recorrer las mismas zonas una y otra vez en busca de esas pistas o llaves que abren puertas, algo que se había per-

Interferencias

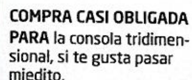


RESIDENT EVIL 5 — RESIDENT EVIL — LOST



EL CONTROL ES EFICAZ de cualquier modo, pero se recomienda el Circle Pad Pro.





COMPRA CASI OBLIGADA PARA la consola tridimensional, si te gusta pasar miedito.







COMO EL JUEGO NO ES DEMASIADO LARGO, CAPCOM HA TENIDO A BIEN INTRODUCIR UN MODO ASALTO ADICIONAL



LA BANDA SONORA ES de lo mejorcito del juego.

EL EFECTO 3D TAMBIÉN se puede enfatizar más aún vía software.

dido en *Resident Evil 4* y *Resident Evil 5* y que aquí se enfatiza con la posibilidad de navegar por un mapa tridimensional de la fase que veremos en la pantalla táctil del juego.

El apartado técnico es inquietante. Por un lado, ofrece el mejor aspecto que ningún otro juego de acción haya dado en 3DS y, por otro, aparecen dientes de sierra que acaban con toda la carga de tensión que Capcom se había esmerado en conseguir a base de oscuridad, iluminación con sombras, una banda sonora excepcional y, por primera vez, un doblaje al castellano de nota. Pequeños detalles que hacen que el castillo de naipes que habíamos formado en torno a ***RE Revelations*** se venga un poquito abajo.

Como el juego no es largo -porque no lo es-, en algo más de diez horas terminamos la campaña en solitario, Capcom tuvo a bien introducir un modo Asalto en el que visitamos los mismos escenarios que hemos recorrido antes, pero en una especie de modo 'Horda' estilo *Gears of War*. Iremos acabando con los enemigos que, además, tendrán su barra de vida en pantalla. Lo bueno es que ese modo permite que lo juguemos en pareja, ya sea de forma local como a través de Internet con un amigo o un desconocido, pero con el objetivo común de acabar con el ataque de infectados.

Con dos líneas argumentales paralelas en las que iremos rebotando de un personaje a otro, un buen suministro de armas, bastantes balas y algún que otro puzle interesante, ***RE Revelations*** da una bocanada de acción muy apetecible a 3DS. ■

EL JUEGO PERMITE MULTIJUGADOR COOPERATIVO, EN LOCAL O A TRAVÉS DE LA RED

3DS



Resident Evil Revelations

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Capcom**
Editora: **Nintendo**
Precio: **49,95€**
Jugadores: **1-2**
Online: **Cooperativo**
Idioma:
Textos
Voces

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos **8.5**
Sonido **9.0**
Jugabilidad **8.0**



Adicción **8.7**



Nota final



8.7

La opinión

HEMOS ESPERADO EL juego con tantas ganas que quizá teníamos demasiadas esperanzas puestas en el título. Es un gran juego en Nintendo 3DS y contiene todo lo que ha hecho grande a la saga, pero parece quedarse corto en detalles. En fin...



Por Ch. Antón

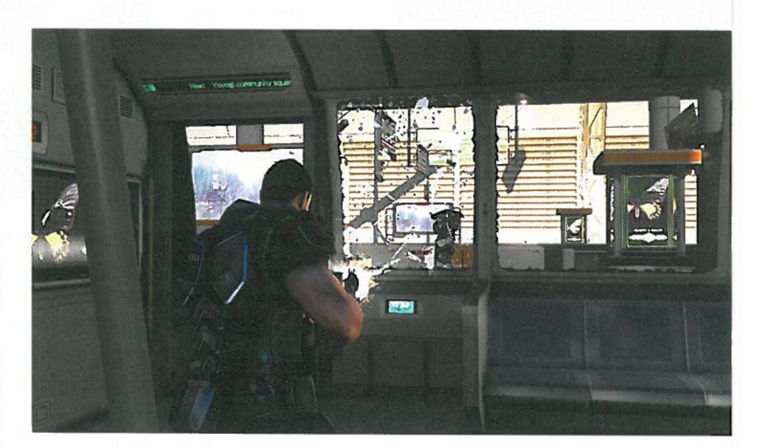
HUMANOS Y MÁQUINAS, ¿QUIÉN ES QUIÉN?

El shooter futurista de Sega ya está aquí y posee grandes cualidades: un atrayente guion de ciencia-ficción que da pie a una dispar jugabilidad y un apartado técnico soberbio.

Como ya os adelantábamos en un completo avance en el número pasado, el nuevo shooter en tercera persona creado por los responsables de la saga Yakuza se encuentra ya en nuestras tiendas, y hemos tenido oportunidad de jugarlo en mayor profundidad..

Lo primero que cabe reseñar del título que nos ocupa es la atractiva trama de ciencia-ficción que envuelve su jugabilidad, la cual nos sitúa en el año 2080, en un marco global dominado por la industria robótica. Nuestro protagonista, Dan Marshall, es enviado a Tokio como parte de un equipo internacional encargado de la supervisión en la creación de estas máquinas a nivel mundial. Y allí tendrá que enfrentarse a un inmenso ejército formado por todo tipo de inteligencias artificiales.

Esta diversidad de enemigos no será la única que destaque en el juego, pues una de las mayores virtudes del título reside también en la variedad de situaciones que tendremos que afrontar a lo largo de su desarrollo. Aquí no se trata de superar tediosos pasillos repetitivos en los que el único objetivo es deshacerse de todos los enemigos para llegar del punto A al B, sino que experimentaremos desde caídas por muros verticales a toda velocidad –esquivando obstáculos– hasta batallas en lan-



SU ATRAYENTE GUION Y SU VARIOPINTA JUGABILIDAD ESTÁN LEJOS DE UN SHOOTER CONVENCIONAL



EL MODELADO DE ESCENARIOS y personajes luce a un gran nivel.

VIGILA TUS CONVERSACIONES CON los compañeros para mantener alta su moral.

LA VARIEDAD DE ROBOTS que intentarán destruirte es asombrosa.

>Notable variedad de enemigos y situaciones.
>Gráficos de un alto nivel.
>Gran interacción con los personajes.

Arriba y abajo

>Vaivenes de una dificultad desequilibrada.
>Jugabilidad de escasa originalidad.

chas acuáticas motorizadas, pasando, por supuesto, por persecuciones en carretera. Un gran abanico de tesituras que superaremos siempre acompañados por personajes secundarios manejados por la IA.

Estos compañeros conforman otro de los grandes añadidos del título, ya que no solo podremos dialogar con ellos durante la historia –mediante el uso de comandos con el micrófono, si lo deseamos–, sino que además se nos otorgará la potestad de darles órdenes siempre que queramos, obteniendo mejores respuestas en función de la confianza que éstos hayan depositado previamente en nosotros –a través de las conversaciones con ellos–. Por si fuera poco, esta característica del juego cuenta con una amplia profundidad gracias al acertado toque rolero que sus responsables han introducido con la progresión de los personajes, permitiéndonos adquirir nuevos objetos, armas e incluso habilidades para cada uno de ellos.

Interferencias



SOCOM GEARS OF WAR YO ROBOT

Su apartado técnico es, junto a la heterogeneidad de su jugabilidad, lo más digno de ensalzar. El motor nipón Criware sacrifica las ideales 60 imágenes por segundo –que en algunas ocasiones descienden demasiado– para brindarnos gráficos al alcance de muy pocos títulos actuales, presentando unas texturas de gran calidad que alcanzan su cénit en las representaciones faciales. Se trata de una cualidad que aprovecharemos del mismo modo en su correcta vertiente multijugador online, la cual nos ofrece un total de siete modos diferentes además de sus cinco clases disponibles para que disfruten un total de diez jugadores simultáneos. ■

Mezcla de reminiscencias

A ESTO YO HE JUGADO

Quizá uno de los mayores peros del título sea que no ofrece ninguna característica novedosa en su jugabilidad; es decir, tanto el sistema de coberturas, la cámara desde el hombro, la compra de nuevos objetos y armas o las órdenes que podemos dar a los compañeros 'beben' de otros shooters en tercera persona de contrastado éxito como *Gears of War* o *SOCOM*. Sin embargo, esto puede convertirse en un punto a favor si somos aficionados a este tipo de juegos, pues una de las mejores formas que tenemos para saber si este título nos gustará o no es echar la mirada atrás a cualquiera de estas grandes sagas.

PS3 360



Binary Domain

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Sega**
Editora: **Sega**
Precio: **64,95€**
Dispositivos: **Micrófono**
Jugadores: **1**
Online: **2 a 10**
Idioma:
Textos 
Voces

Pegi



www.pegi.info

Las notas

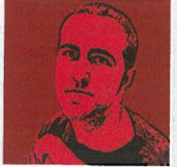
Gráficos	Sonido
9.2	8.6
Jugabilidad	**Adicción**
9.7	8.8

Nota final



La opinión

AUNQUE NO HA hecho demasiado ruido mediático y carece de cierta originalidad, es un shooter que mezcla atractivas ideas y que es capaz de enganchar tanto a amantes del género como de la ciencia-ficción.



Por Alejandro Peña

PSV VIRTUA TENNIS 4: EDICIÓN WORLD TOUR

EL MEJOR TENISTA, EN TU BOLSILLO

Sega se une a la cita de PS Vita lanzando su franquicia más arcade de tenis con escasas novedades, pero tan divertida y adictiva como en su versión de sobremesa.

> Aspecto gráfico similar a PS3.
> Nuevas aplicaciones exclusivas para PS Vita.
> Se mantiene la diversión de los minijuegos.
> Gran plantel de tenistas.

Arriba y abajo

> El control táctil es algo complejo.
> Poca innovación respecto a la versión de sobremesa.

Cuando la industria del videojuego recibe una nueva videoconsola, es grato saber que esta va a contar desde el lanzamiento con sagas que ya han consagrado su éxito en otras plataformas. Sin embargo, el juego que aquí nos ocupa nos da doble motivo para alegrarnos, pues no solo supone la llegada a PS Vita de una de las franquicias deportivas más aclamadas del tenis virtual, sino también el traslado -idéntico en su esencia pero mejorado- de una de sus más completas entregas.

Virtua Tennis 4: Edición World Tour posee todas y cada una de las cualidades del juego homónimo aparecido en abril del año pasado para las principales consolas de sobremesa. Nos brinda el mismo elenco de 22 jugadores profesionales de primer nivel mundial; siendo cuatro de ellos leyendas históricas de este deporte. Asimismo, su selección de modalidades de juego permanece intacta, conservando su modo exhibición, su clásico arcade (en el que iremos eliminando adversarios aleatorios para ganar los distintos Grand Slams), sus identificativos minijuegos (un total de ocho) y su modo por excelencia: el Campeonato Mundial en el que crearemos a nuestro personaje desde cero hasta ascender al número uno del ranking mundial.

Hasta aquí aquellos amantes del tenis que compraron la versión estándar para las plataformas de PlayStation 3, Xbox 360 o Wii el pasado año no encontrarán nada nuevo. Pero lo cierto es que, con tan solo echar un vistazo al menú principal, nos damos cuenta de la primera interesante novedad en las aplicaciones de PS Vita. Se trata de un compendio de minijuegos y herramientas que sacarán el máximo partido al poderoso hardware de la portátil, destacando la original posibilidad de disputar partidos de exhibición desde la perspectiva subjetiva del tenis-



LAS NUEVAS APLICACIONES SACARÁN el máximo partido a PS Vita.



LOS GRÁFICOS SON CASI iguales que en la versión de PlayStation 3.



ta; es decir, jugando en primera persona y utilizando el sensor de movimiento para mirar por el escenario. Asimismo, otra genial modalidad la encontraremos en el modo versus que, con tan solo utilizar la pantalla táctil, nos permitirá disputar encuentros contra nuestros amigos en la misma PS Vita desde una acertada perspectiva cenital.

La cámara trasera también tendrá su protagonismo, pues una de las exclusivas aplicaciones de esta versión portátil nos permitirá tomar fotos a cualquiera de los jugadores disponibles y, gracias a las distintas animaciones programadas, captar imágenes en las que parezca que estamos disputando partidos con las mejores estrellas del tenis. Por si fuera poco, a la hora de diseñar el tenista que nos representará en el modo Campeonato Mundial, se nos dará la posibilidad de hacernos una foto e implantarla en él para lograr un parecido realmente excepcional.

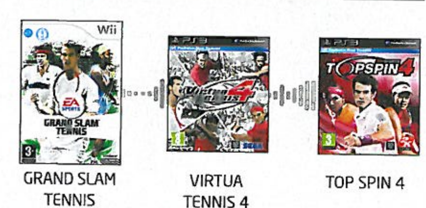
Más inéditas características las encontramos en el novedoso sistema de control, el cual nos concede la oportunidad de realizar los distintos golpes mediante sencillos movimientos con el dedo en la pantalla táctil. Si bien su uso puede resultar un poco engorroso, los controles convencionales permanecerán activos en todo momento como alternativa.

Hay que decir también que sus gráficos en alta definición y la gran calidad de las texturas mantienen un aspecto visual muy parecido al del título de sobremesa. Por todo ello, el primer punto de partido en PS Vita se lo lleva Sega., que se convierte en imprescindible para los amantes del online. ■

COLOCA TU CARA EN EL CUERPO DE TU JUGADOR FAVORITO Y ASÍ TÚ SERÁS LA ESTRELLA



Interferencias



GRAND SLAM TENNIS | VIRTUA TENNIS 4 | TOP SPIN 4

360



Virtua Tennis 4: Edición World Tour

Género: **Deportivo**
Desarrolladora: **Sega**
Editora: **Sega**
Precio: **49,95 €**
Jugadores: **1-4**
Online: **Sí**
Idioma: **Textos**

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos 9.0 | Sonido 8.5
Jugabilidad 8.7 | Adicción 9.0

Nota final



8.7

La opinión

CON LA MISMA jugabilidad y diversión que en su versión de sobremesa, pero con nuevas funciones que explotan acertadamente PS Vita, el tenis más arcade hace su debut a lo grande en la nueva portátil de Sony.



Por Alejandro Peña

PS3 360



Silent Hill HD Collection

Género: **Survival horror**
Desarrolladora: **Konami**
Editora: **Konami**
Precio: **29,95€**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Textos 
Voces

Pegi





www.pegi.info

Las notas

Gráficos 7.5
Sonido 9.0
Jugabilidad 8.3
Adicción 8.0

Nota final



La opinión

UNA BUENA RECOPILACIÓN que se queda corta en contenidos por la falta de extras y de más entregas de la franquicia. Aún con esas, merece la pena probar estos títulos si no lo hemos hecho antes. Y si eres super fan, pues también.



Por Juan 'Xcast'

PS3 360 SILENT HILL HD COLLECTION



¡LOS ENEMIGOS ORIGINALES EN glorioso HD!

> Siguen siendo dos juegos excelentes.
> Se ofrecen a un precio de lo más competitivo.
> Juega con las luces apagadas.

Arriba y abajo

> Falta de extras.
> La mejora gráfica se limita a mayor resolución.

DE VUELTA AL PUEBLO DE LA NIEBLA

Silent Hill es una franquicia que en los últimos años parece estar de capa caída. Quizá precisamente por esto Konami ha preparado una reedición en alta definición de sus dos juegos lanzados en la anterior generación.

Ah, los buenos viejos tiempos, donde no todos los juegos eran de acción y los mapas resultaban algo más complejos que una serie de pasillos. Los más ancianos del lugar aún recuerdan aquellas épocas gloriosas en las que el pasar miedo y pensar eran compatibles con el uso y disfrute de los videojuegos. Tampoco debemos remontarnos tanto en el tiempo, solo habríamos de retroceder una generación de consolas para poder disfrutar de algunos ejemplos.

Por suerte para nosotros, Konami ha pensado en ello y por eso precisamente lanza una reedición en alta definición de dos de los mejores *Silent Hill* jamás creados. Concretamente *Silent Hill 2* y *3* son los que están incluidos en el pack, manteniendo los contenidos originales prácticamente inalterados. De esta forma, tanto la resolución de texturas como el detalle de escenarios y personajes son exactamente los mismos que originalmente fueron, aunque mejor definidos. Lo que sí es novedad es su doblaje, que se ha regrabado para ambos juegos específicamente para la ocasión. El trabajo es bueno, pero por si queda alguien descontento, es posible volver a poner el original. Y hasta ahí las novedades, ya que los extras brillan por su ausencia. Los fanáticos de los survival horror de la vieja escuela no deberían perdérselo, así como aquellos que no pudieron disfrutar de los títulos originales. Para el resto, una reedición algo escasa de contenidos que podría haber llegado a dar mucho más de sí. ■

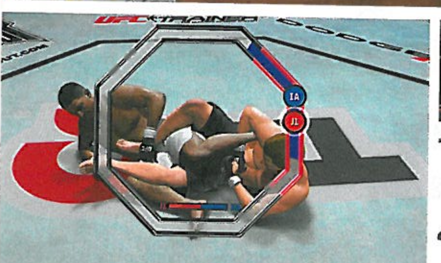




SILENT HILL, TAN TENEBROSO como siempre, más bonito que nunca.



LOS COMBATES SE DESARROLLARÁN tanto de pie como sobre la lona.







ARTES MARCIALES MIXTAS VERSIÓN GOURMET

Los aficionados a los combates más salvajes de la televisión de pago están de enhorabuena. THQ ha creado el mejor juego hasta la fecha basado en la licencia de UFC. Más nos vale haber ido al gimnasio este año, porque va a ser una pelea memorable.

Seguro que ya os lo hemos comentado, pero nos apasionan los juegos de lucha. Todos. Tanto aquellos que se basan en golpes especiales como los que presumen de un corte más realista. Precisamente en esta última categoría aparece un nuevo contendiente, *UFC Undisputed 3*, que llega con toda la fuerza de la competición de artes marciales mixtas más importante.

Para la ocasión se ha intentado pulir el diamante lo máximo posible, escuchando las quejas de los usuarios respecto a ediciones anteriores e implementando nuevas mejoras que ni siquiera esperábamos. Así veremos, por ejemplo, un nuevo sistema de control, perfecto para los novatos en estas lides.

EL MEJOR JUEGO BASADO EN LA LICENCIA UFC QUE HEMOS VISTO

Una buena manera de acercarnos a un título complejo y lleno de matices, de esos que dan profundidad a los combates. Por supuesto, el control para expertos sigue estando disponible, con mejoras abundantes y bien agradecidas, como es el caso del nuevo sistema de sumisiones. Además, se ha buscado pulir la mecánica de cada enfrentamiento para que se parezca más que nunca a lo que vemos por televisión.

Eso sí, las novedades no se quedan solo en aspectos jugables, sino que también alcanzan a los modos de juego, con la inclusión de nuevas opciones tanto online (que va mejor pero no perfecto) como offline, y a los luchadores, localizaciones y normas de Pride –una liga distinta de combate de origen nipón–. Incluso el modo carrera se ha mejorado, eliminando los tediosos menús de la anterior iteración de la saga. Sin embargo, en este aspecto aún queda margen de mejora de cara a la próxima entrega. Lo mismo ocurre con los tiempos de carga, excesivos. ■

---

360 PS3



UFC Undisputed 3

Género: **Lucha**
Desarrolladora: **Yuke's**
Editora: **THQ**
Precio: **64,95€**
Jugadores: **1-2**
Online: **Sí**
Idioma: **Textos** (España) **Voces** (Reino Unido)

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
8.6	8.2
Jugabilidad	**Adicción**
8.9	9.0



Nota final



8.7

La opinión

UN BUEN JUEGO que mejora a su predecesor pero que no acaba de ser perfecto en toda su dimensión. Con pequeños retoques la edición del año que viene será insuperable.



Por Juan 'XCast'

PSV



WipEout 2048

Género: **Velocidad**
Desarrolladora: **Studio Liverpool**
Editora: **SCEE**
Precio: **39,95 €**
Jugadores: **1-8**
Online: **Sí**
Idioma:
Textos
Voces

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos 9.2 | Sonido 9.0



Jugabilidad 8.8 | Adicción 8.6



Nota final



9.0

La opinión

SI ERES UN amante de la velocidad más extrema y de las carreras arcade, este juego será motivo suficiente para hacerte con una PS Vita. Si no es tu género predilecto, te lo recomendamos por su factura visual y la diversión de sus combates.



Por Alejandro Peña

PSV WIPEOUT 2048



LA CARRERA POR EL FUTURO PORTÁTIL

Las carreras más futuristas y frenéticas de Sony dan el salto a la nueva portátil manteniendo un diseño y una jugabilidad netamente similares, o incluso mejor que lo visto en PlayStation 3.

> Ambientación y circuitos sublimes.
> Técnicamente de lo mejor de PS Vita.
> Multijugador cruzado con PlayStation 3.
> Variedad de vehículos y modos de juego.

Arriba y abajo

> Los tiempos de carga son algo más que excesivos.

Aparecida por primera vez en 1995, la saga *WipEout* es una de las franquicias abanderadas de la compañía nipona que no podía faltar en el lanzamiento de PS Vita. Después de jugar cuantiosas horas a este ***WipEout 2048*** (exclusivo de la portátil), las comparaciones con los notables *WipEout HD* y *WipEout Fury* de PlayStation 3 surgen de inmediato, y podemos asegurar que, junto con *Uncharted* y *Virtua Tennis 4*, es uno de los títulos que más se acercan al nivel técnico que posee la consola de sobremesa.

Lo primero que destaca es su inédita ambientación, ya que nos sitúa cuatro años antes del título original, en la época primigenia de estas frenéticas carreras futuristas. Por tanto, esta precuela nos deja ver por primera vez, en sus variopintos y excelentemente diseñados circuitos, una ciudad de Nueva York no del todo irreconocible en la que se mezclan calles y plazas famosas -en los primeros compases del juego- con otros paisajes más futuristas a medida que subimos de altura por los rascacielos de la majestuosa urbe.

Su jugabilidad permanece prácticamente intacta, presentando distintos modos de juego que tienen su cénit en los espectaculares combates de las carreras con armas, las cuales mezclan todo tipo de arsenales ofensivos y defensivos no tan lejanos a nuestros días. Una característica de la serie que esta vez añade un mayor componente estratégico al ofrecernos circuitos más largos y, sobre todo, amplios, facilitando así el desarrollo de luchas mucho más encarnizadas y divertidas.

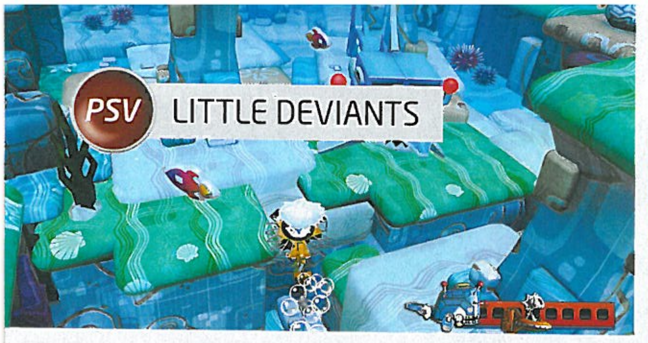
Por su parte, la sensación de velocidad mantiene un nivel de frenetismo extraordinario, con espectaculares saltos o subidas y bajadas en vertical que se presentan siempre con la cuota adecuada de fluidez. ■



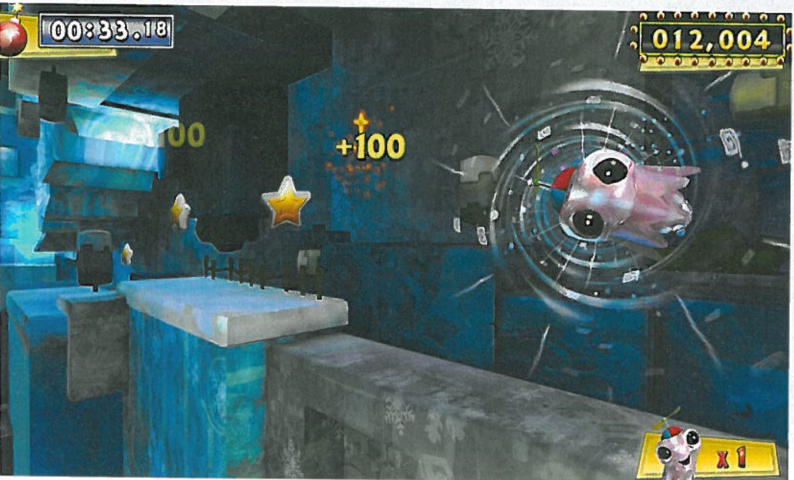
POSEER BUENOS REFLEJOS SERÁ fundamental para ganar.



JUGADORES DE PS3 Y PS Vita se verán las caras en las carreras online.









NO TE CANSARÁS de descubrir nuevos minijuegos.



> Gran variedad de minijuegos.
> Completo uso de PS Vita.
> Diseño artístico vistoso.

⇅ Arriba y abajo

> Puede resultar demasiado fácil.
> Absténganse jugadores 'hardcore'.



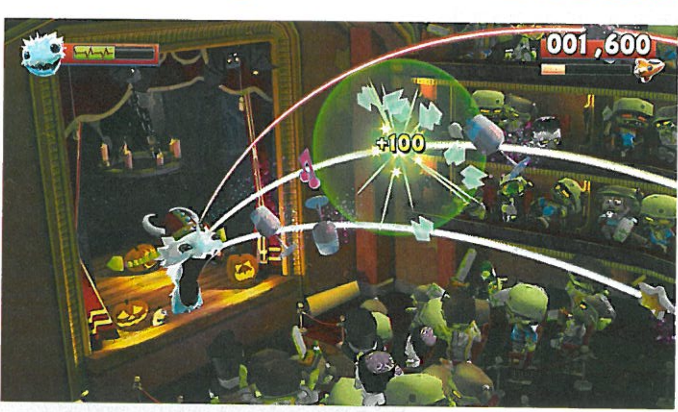
UNAS CRIATURAS CON GANAS DE JUERGA

PS Vita recibe un compendio de minijuegos dispuestos a explotar al máximo las capacidades de la portátil.

De los títulos de PS Vita que hacen acto de aparición al mismo tiempo que la portátil llega al mercado, no cabe duda de que *Little Deviants* es el que mejor ha sabido explotar todas las capacidades de su vanguardista hardware. Y es que, si de algo puede presumir este juego, es de presentar una jugabilidad rica en variedad.

El título nos presenta una simpática raza de alienígenas llamados deviants, los cuales se verán enfrascados en alrededor de una treintena de minijuegos en los que tendrán que sobrevivir a una despiadada raza de máquinas. Bajo esta excusa y mediante un aspecto visual muy colorido y desenfadado, iremos afrontando los sucesivos retos que iremos desbloqueando, y que exprimirán todas y cada una de las posibilidades de la nueva consola; esto es, desde pasar por distintos aros en caída libre mediante el sensor de movimiento o utilizar el panel táctil trasero para mover una bola deformando el terreno, hasta disparar a robots mediante la cámara trasera y la realidad aumentada. A pesar de que todos ellos tendrán distintos niveles de dificultad, que ofrecen retos más complejos para jugadores más profundos, en definitiva representan el tipo de juego ideal para el usuario más casual. ■

MINIJUEGOS QUE UTILIZAN TODO EL POTENCIAL TÉCNICO DE LA NUEVA CONSOLA



AL FINAL TE ENCARIÑARÁS de los simpáticos deviants.



Little Deviants

Género: **Puzzle/Otros**
Desarrolladora: **BigBig Studios**
Editora: **SCEE**
Precio: **29,95€**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma: **Textos**

Pegi



www.pegi.info

Las notas

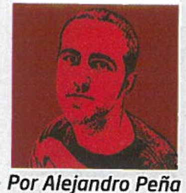
Gráficos	Sonido
7.8	7.7
Jugabilidad	**Adicción**
8.4	8.3

Nota final



La opinión

SI NO ERES UN JUGADOR EXIGENTE y lo tuyo es más bien pasar el rato, esta gran variedad de entretenidos minijuegos harán tus delicias y justificarán con creces la compra de la portátil. Y es que los juegos casual también llegan con la nueva plataforma.



Por Alejandro Peña



PSV



Everybody's Golf

Género: **Deportivo**
Desarrolladora: **Clap Hanz**
Editora: **SCEE**
Precio: **39,95€**
Jugadores: **1-8**
Online: **Sí**
Idioma: **Textos**

Pegi





www.pegi.info

Las notas

Gráficos



8.7

Sonido 8.5

Jugabilidad



9.0

Adicción



9.1

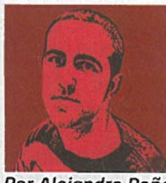
Nota final



8.9

La opinión

LA GRAN SAGA golfera de Sony se siente mejor que nunca con la llegada de PS Vita. Misma diversión, adicción y alta personalización; gráficos a la altura y una implementación del nuevo hardware para mayor sensación de control. Recomendable te guste o no el golf.



Por Alejandro Peña



EL DISEÑO AMABLE de los gráficos no quita que se muestren grandes detalles.

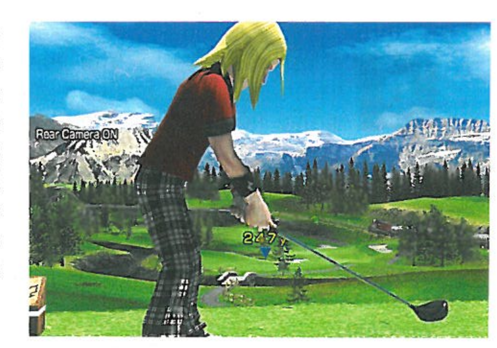
DONDE PONGO EL OJO, PONGO LA BOLA

Continuando la tradición de las consolas de Sony, el mejor golf se estrena también en PS Vita expandiendo sus muchas virtudes a un campo que las potencia aún más. Enseña tu mejor 'swing'.

Como juego más vendido de PS Vita en Japón durante sus primeras semanas de vida, nos llega también a Europa esta veterana saga de golf manteniendo las mismas cualidades vistas en PlayStation 3, pero además incluyendo interesantes funciones nuevas dadas las características de la portátil.

Sus amplias dosis de personalización siguen vigentes, ya que podremos diseñar a nuestro propio golfista, desde sus rasgos faciales hasta su estilo, pasando por sus pantalones, camisas y todo tipo de accesorios. Unos elementos que iremos desbloqueando junto con nuevos clubs y campos en los que jugar, lo que a su vez servirá, por tanto, para aumentar ampliamente el nivel de adicción al título.

Sin embargo, donde realmente destaca este Everybody's Golf es en su sencilla pero divertida jugabilidad, ya que dispondremos de una adecuada cámara libre que nos permitirá ubicar detalladamente el destino de nuestro golpeo y lanzar la bola con tan solo presionar dos veces el botón 'x': una vez para ajustar la potencia y otra para medir la precisión. Asimismo, podremos hacer uso de las capacidades de PS Vita para elegir la posición inicial de nuestro jugador (mediante la pantalla táctil), o bien para dar un empujón extra de fuerza a nuestro disparo (gracias al sensor de movimiento). Todo un espléndido abanico de posibilidades que se suman a un acertado apartado visual, desenfadado pero muy vistoso, y altamente detallado. ■





CONTAREMOS CON AMPLIAS HERRAMIENTAS para efectuar el 'swing' de la mejor forma.

3DS TEKKEN 3D PRIME EDITION



EL UNIVERSO TEKKEN PRESENTA un cartucho muy a tener en cuenta para los usuarios de 3DS.

EL MEJOR GOLPE DE NINTENDO 3DS

No es fácil encontrar en un solo cartucho un gran juego de lucha con enorme carisma y variedad y una película en 3D que es puro goce.

>Los 40 personajes a escoger.
>La opción de jugar a través de internet.
>Incluye una película en 3D.

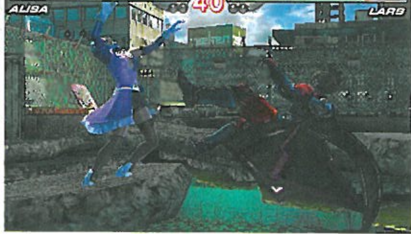
Arriba y abajo

>Voces y textos en inglés.
>Escenarios algo estáticos.

Si no fuera porque está en inglés (hasta los subtítulos), tendríamos que decir que es el cartucho más completo de 3DS hasta la fecha. Empezamos por la película *Tekken Blood Vengeance* que maravillará hasta a los menos fanáticos de la saga porque pone el argumento y la pausa que podríamos echar de menos en el juego.

En realidad, Namco Bandai no creo que se haya preocupado demasiado en lo de poner más pausa que la que hay entre combate y combate a este *Tekken 3D Prime Edition* porque es pura adrenalina. En el modo Special Survival, en el que tendremos que eliminar al máximo número de enemigos con una sola vida, o en el modo Quick Battle, en el que con un solo personaje deberemos ir enfrentándonos a otros de mayor nivel para ir promocionando y subiendo de nivel, no pararemos de 'repartir'. Nada menos que cuarenta es el número de personajes que podremos manejar en el juego y cada uno de ellos tendrá sus cartas para que, a través del Street Pass, llevemos a cabo nuestros intercambios y mercadeos para completar nuestro álbum. Quizá le falte una opción de enfrentamiento similar a la de *Street Fighter*, pero tampoco es algo que nos quite el sueño.





Como no podía ser de otra forma donde el equipo de Tekken sí ha puesto toda la carne en el asador es en el multijugador. Puede ser tanto online como en local, y las opciones de partida permiten que busquemos por ranking de nuestros personajes o por la lista de amigos, así como por los detalles del combate.

Con mayor acierto en el apartado gráfico de los personajes y sus movimientos que en el de los estáticos aunque siempre míticos escenarios, *Prime Edition* se convierte en una apuesta ganadora de esas que los usuarios de 3Ds no pueden dejar escapar bajo ningún concepto. ■



EL CONTROL CUENTA CON atajos a través de la pantalla táctil de Nintendo 3DS.

3DS

Tekken 3D Prime Edition

Género: **Lucha**
Desarrolladora: **Namco Bandai**
Editora: **Nintendo**
Precio: **45,99€**
Jugadores: **1-2**
Online: **Sí**
Idioma:
Textos
Voces

Pegi





www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
8.6	8.0
Jugabilidad	**Adicción**
9.2	9.5

Nota final



La opinión

LOS JUEGOS DE lucha parecen haber encontrado hueco en la consola portátil de Nintendo. Si además de un buen soporte online sin lag aparente y unos gráficos que solo flaquean en los escenarios, cuentas con una película que lo remata, tienes delante un cartucho a tener en cuenta.



Por Chema Antón

PS3 360 METAL GEAR SOLID HD COLLECTION



Metal Gear Solid HD Collection

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Konami**
Editora: **Konami**
Precio: **39,95€**
Jugadores: **1-6**
Online: **SÍ**
Idioma:
Textos
Voces





Pegi 18
www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido	Jugabilidad	Adicción
8.2	9.4	9.0	9.2

Nota final

9.0



La opinión

NO SE PUEDE ser un amante de los videojuegos y no haber paladeado estas tres obras maestras. Un recopilatorio que es casi obligatorio tener en nuestras estanterías, ya sea para conocer a Snake o para volver a él.



Por Juan 'XCast'



METAL GEAR EN CASI TODA SU GLORIA

Konami nos regala una reedición en alta resolución de los tres Metal Gear de la anterior generación. Los años no pasan para Snake.

>Tres juegos al precio de uno solo.
>La gran cantidad de extras incluidos.
>Metal Gear Solid 3, un juego genial.
>Su precio.

Arriba y abajo

>Las cámaras y el sistema de control de MGS 2.
>Las escenas de cómic de Peace Walker.

Hablar de *Metal Gear* es referirse a uno de los grandes nombres de la industria del videojuego. Esta afirmación que resulta ser totalmente cierta puede que a los novatos y a los cortos de memoria les pille un tanto a 'contrapié'. No hay que olvidar que ya había vida antes de PS3 y del genial *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots*. Por eso precisamente, Konami ha aprovechado para reeditar en alta definición tres de los títulos de esta franquicia de acción y sigilo. Concretamente nos referimos a *Metal Gear Solid 2*, *Metal Gear Solid 3* y *Metal Gear Solid: Peace Walker*. En todos los casos, hablamos de juegos relativamente modernos que soportan más que bien su nuevo aspecto, quedando casi a la altura de los títulos actuales. Si acaso *Peace Walker* deja ver un tanto su origen portátil, pero aún con esas mantiene el tipo sin despeinarse.

Por tanto nos encontramos con una recopilación que debería tener un hueco de honor en las estanterías de todo jugón que se precie. Puede que el ritmo pausado de su narrativa no sea del gusto de todos, o que el sistema de cámaras y de control en *MGS 2* pueda resultar algo arcaico a estas alturas, pero se trata de una experiencia que merece verdaderamente la pena. Y, además, vienen 'de regalo' los dos *Metal Gear* de MSX, incluidos en la versión Subsistence de *Metal Gear Solid 3*. ■

Interferencias



SAGA MGS



MONSTER HUNTER




ESCAPE FROM NY



MGS2 YA NO LUCE tan bién, pero sigue siento tan bueno...


DISFRUTAMOS DE NUEVO DE la tercera entrega de la saga.



GOLPES Y RISAS CON SABOR ESPAÑOL

Novarama presenta sus credenciales en PS Vita volviendo a exponer su mejor arma, la realidad aumentada, en un nuevo título de lucha.

El estudio español de Novarama ha sido durante varios años el máximo exponente de la realidad aumentada aplicada a los videojuegos. Su trabajo en PSP con la saga *Invizimals* le ha servido a la compañía barcelonesa para ganar distintos premios y, sobre todo, la consideración de crítica y público a nivel internacional. Con la llegada de PS Vita han querido mantener las bases de su prestigiosa tecnología, llevándola un paso más allá si cabe, pero cambiando -en cierta forma- de género para brindarnos un título de luchas no del todo ortodoxo..

En *Reality Fighters* nos crearemos un luchador totalmente personalizado mediante una de las mejores características del juego: su profundo editor. Desde la complexión hasta la ropa y el estilo de combate (un total de quince de las más variopintas y divertidas disciplinas), pasando por nuestra cara -la cual podrá ser exactamente la nuestra utilizando las cámaras de PS Vita-; todo un abanico de posibilidades que iremos desbloqueando progresivamente a medida que superemos los distintos modos de juego disponibles: historia, contrarreloj, lucha rápida y supervivencia; además de, por supuesto, el multijugador en línea o local vía 'ad hoc'.





Sin embargo, la mayor apuesta de Novarama ha sido permitirnos utilizar cualquier tipo de entorno real como escenario de los combates; es decir, gracias a la cámara trasera podremos emplazar en la superficie deseada, estemos donde estemos, a los dos luchadores en liza. Además, si nos encanta un paisaje concreto, podemos digitalizarlo y guardarlo para jugar en él siempre que queramos. Es cierto que no estamos ante un Street Fighter, pero el juego sí que cuentna con una cierta profundidad de combos y opciones de lucha para jugadores más 'pro'. ■



CUALQUIER RINCÓN QUE ENFOQUES podrá ser el escenario del combate.

> Su estética original y desenfadada.
> Inmensas opciones de personalización.
> Variados e inéditos estilos de lucha.

Arriba y abajo

> La realidad aumentada nos sabe a poco.
> No apto para 'pros'

PSV

Reality Fighters

Género: **Lucha**
Desarrolladora: **Novarama**
Editora: **SCEE**
Precio: **29,95€**
Jugadores: **1-2**
Online: **Sí**
Idioma: **Textos**



Pegi





www.pegi.info

Las notas

Gráficos **8.3** Sonido **7.7**





Jugabilidad **8.0** Adicción **8.2**





Nota final

8.0



La opinión

AUNQUE SU TONO humorístico y la implementación de la realidad aumentada forman un cóctel (a priori) original y apetecible, el jugador avanzado enseguida echará de menos mayor profundidad de movimientos y una jugabilidad más compleja.



Por Alejandro Peña

PS3 360



NeverDead

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Rebellion**
Editora: **Konami**
Precio: **49,95 €**
Jugadores: **1-4**
Online: **Si**
Idioma: **Textos** **Voces**



Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
8.4	8.2
Jugabilidad	**Adicción**
7.4	7.5



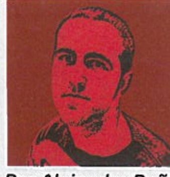
Nota final



7.7

La opinión

ES NORMAL SENTIRSE atraído por un título que presenta tan brillante premisa y calidad técnica, pero es recomendable pensárselo dos veces porque no es oro todo lo que reluce. Se quedó en el camino del juego sobresaliente. Una lástima.



Por Alejandro Peña

PS3 360 NEVERDEAD



INTENTA NO PERDER LA cabeza en medio de la batalla.

COLEGA, ¿DÓNDE ESTÁ MI PIERNA?

Rebellion intenta sorprender a los amantes de los shooters en tercera persona con originales ideas de fondo que no acaban de materializarse en una jugabilidad lo suficientemente divertida.

Conseguir llamar la atención entre la multitud de shooters en tercera persona que hay en el mercado no es tarea fácil, y Rebellion lo ha conseguido desde que anunciara *NeverDead* allá por junio de 2010. Su planteamiento de base es de lo más original, pero su monótona forma de llevarlo a cabo no ha conseguido mantenernos pegados al mando durante mucho tiempo.

En el juego encarnamos a Bryce, un antiguo cazador de demonios que hace más de 500 años fue transformado en inmortal por el rey de estos viles seres. Desde entonces ha pasado los siglos combatiendo contra ellos para una organización, pero con una curiosa habilidad: el desmembramiento de su cuerpo.

Así, podemos llegar a perder nuestras piernas, brazos e incluso el tronco hasta quedar sólo nuestra cabeza. Una faceta totalmente original pero no demasiado divertida, pues aporta poco a su jugabilidad más allá de servirnos para completar algún puzle usando alguna parte de nuestro físico.



SI MATAN A TU bella acompañante, se acabó la partida.

Los enemigos y el desarrollo de la aventura no varían casi nada durante la mayor parte del juego, limitándonos a liquidar todo monstruo que aparezca en la pantalla mediante dos tipos de ataques: a distancia con armas de fuego y cuerpo a cuerpo usando una gran espada. Estos combates se juegan bajo un control que supone una nueva tara, ya que, por ejemplo, al utilizar el stick derecho para atacar no podremos mover la cámara.

Pero no todo va a ser poner pegas. Cabe remarcar su excelente apartado audiovisual, el cual mezcla diseños orientales y occidentales presentados bajo una gran factura técnica que incluye la destrucción de los escenarios. Por último, hay que destacar su vertiente sonora, pues cuenta con temas de heavy metal, incluido uno de Megadeth. ■



> El desmembramiento es de lo más original.
> Factura audiovisual envidiable.
> El tono desenfadado y humorístico de la trama.

Arriba y abajo

> Escasa variedad en su jugabilidad.
> Su aparato multijugador es netamente testimonial.
> Su argumento carece de peso e interés.

CONSIGUE CON MARCA TODOS LOS CAPÍTULOS EN DVD DE



CAMPEONES Oliver y Benji

• CAPTAIN TSUBASA •

CADA VIERNES, SÁBADO Y DOMINGO UNA NUEVA ENTREGA

Benji Price

Phillip Callahan

Mark Lenders

Oliver Atom

LA SERIE QUE REVOLUCIONÓ A TODA UNA GENERACIÓN

Una colección exclusiva, Campeones, Oliver y Benji, un hito en la historia de la televisón. 32 entregas de 4 capítulos por DVD. Consigue cada viernes, sábado y domingo una nueva entrega al mejor precio, por sólo 0.50€ junto con la compra del periódico.

¡MARCA se sale!









Descargas

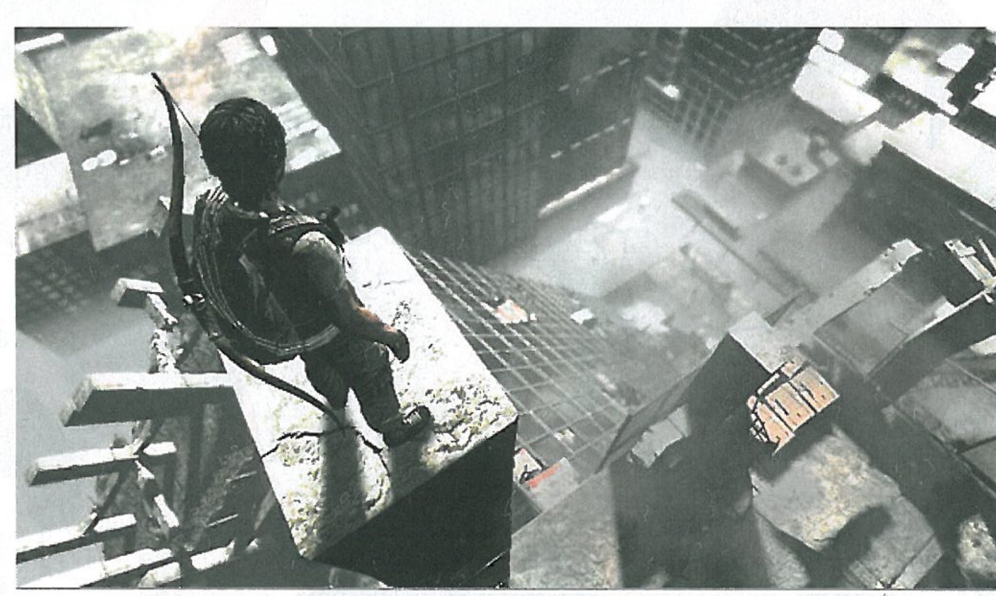
Comprar sin salir de casa

Juegos sin caja ni instrucciones, descargados directamente a los discos duros de nuestros sistemas de juego. La pesadilla del coleccionista y el paraíso del vago. Te mostramos los mejores.

I AM ALIVE

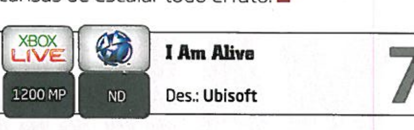
ESCALA, ESCALA Y VUELVE A ESCALAR

Sobrevive en una ciudad devastada por un desastre natural. Prepara el equipo de escalada, chaval.

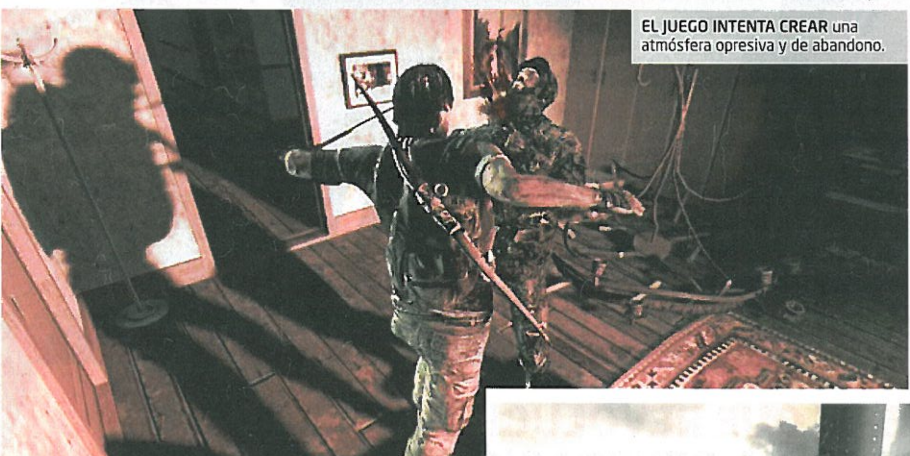


Y ha llegado *I Am Alive*, el juego de Ubisoft en formato descarga digital, un título de supervivencia extremo en el que tenemos que buscarnos la vida en medio de una ciudad devastada por un enorme seísmo. Desde luego, se puede decir que el juego es algo bastante nuevo y añade elementos que lo hacen realmente original. Nuestro protagonista, que debe encontrar a su familia tras el cataclismo, se moverá por la ciudad como un juego de acción en tercera persona tradicional. Tras el desastre la ciudad es un caos de ruinas y despojos, donde reina la anarquía y la violencia. Esto último hará que nos enfrentemos a algunos personajes con nuestra astucia, con engaños o intimidando a los enemigos. Todo es mejor que malgastar las escasas balas de que dispondremos.

Pero la mayor parte del tiempo la pasaremos intentando alcanzar lugares elevados utilizando nuestras dotes de escalador. Aquí el juego intenta ser exageradamente realista y, lejos de parecerse a un *Príncipe de Persia* o un *Assassin's Creed*, nuestro personaje sudará sangre para superar una pared vertical. El juego cuenta con un medidor de cansancio, que se va llenando muy rápido a medida que escalamos. Si se llena, caeremos al vacío. Para remediarlo hay que parar a descansar, buscar rutas alternativas o utilizar fijaciones a la pared (más escasas que las balas). Aunque el juego cuenta con un planteamiento original y una buena historia, resulta soso, lento y técnicamente pobre. La acción está teledirigida, no hay libertad de movimientos por el mapeado y te cansas de escalar todo el rato. ■



I Am Alive
Des.: Ubisoft
7.4



EL JUEGO INTENTA CREAR una atmósfera opresiva y de abandono.

SUDARÁS SANGRE PARA PODER alcanzar alturas como estas. Intenta planificar bien tu ascensión.

COD ELITE COMIENZA A RODAR

› El pasado 24 de enero se liberaron los primeros mapas de *Call of Duty: Modern Warfare 3* para los usuarios Elite de Xbox 360. Responden al nombre de Piazza y Liberation, situándose en el Central Park Neoyorkino y un pueblo de la toscana italiana. Los usuarios Elite del resto de sistemas tendrán que esperarhasta el 24 de febrero para poder descargarlo de manera gratuita. El siguiente contenido descargable para usuarios de Xbox 360 llegará el 21 de febrero, con un nuevo mapa multijugador, Overwatch. Aún no se sabe la fecha de publicación para los usuarios que no tengan el nivel Élite de Call of Duty, pero es probable que acaben llegando en marzo.

GOTHAM CITY IMPOSTORS

¿QUIÉN NO QUIERE CREERSE BATMAN?

Pues eso, que los amigos de Monolith Productions de la mano de Warner Bros nos traen este rocambolesco título en el que una panda de locos que se creen, se viste y actúan como Batman o el Joker (pero, ojo, no son Batman... ni el Joker, pero no se lo digas) se dedican a enfrentarse unos con otros en un desternillante Gotham multijugador Deathmach cargado de hilarantes situaciones. Para empezar y como es típicio en estos títulos, podréis personalizar totalmente a vuestros "héroes freelance": sus armas (¡¡podéis ir en patines!!), gadgets, disfraces, hasta mascotas... Los modos de juego son un Deathmatch todos contra todos con más de 1.000 niveles con desbloqueos y actualizaciones espectaculares. Además de dos modos exclusivos la mar de locos y muchos, muchos desafíos de tiempo, etc... Como en todos estos títulos, la comunidad decidirá si merece la pena.








1200 MP | 10,95 € | 10,99 €

Gotham City Impostors
Desarrollador: Monolith Productions

8.3

GAIA´S MOON

BENDITA E INCÓMODA LOCURA




Después de triunfar con *Football Up!*, la apuesta de Enjoy Up es un shooter sobre raíles en el que controlamos a Atreyu a lo largo de seis niveles de desplazamiento lateral sobre raíles, usando un solo botón con el que esquivaremos todos los obstáculos que van saliendo a nuestro paso. La mecánica es tan sencilla como adictiva ya que cada vez que fallemos empezaremos desde el principio y tendremos que tirar, sobre todo, de memoria porque los niveles están muy bien diseñados. Otro elemento destacable es que los enemigos y obstáculos se irán comportando de formas diversas en función de diversos patrones. Su presentación en 2D con colores brillantes que casan perfectamente con la ambientación mágica del juego cumplen de maravilla. Para rematarlo, Enjoy Up nos sorprende con una modalidad para dos jugadores en la misma consola en la que usaremos los controles del DPad y los botones para manejar a dos personajes en pantalla. Una locura, incómoda, pero intersante.



2 €

Gaia´s Moon
Desarrollador: **Enjoy Up**

7.5

Dead Island: Ryder White

ARMADO EL MIEDO SE DESVANECE

Como segundo contenido descargable de *Dead Island*, ahora nos llega un paquete que se centra en la campaña principal añadiendo cerca de cuatro horas de juego.

Su trama nos da una perspectiva diferente a la del título original, ya que esta vez nos mete en la piel del villano principal de la historia: Ryder White. Un personaje que, a diferencia de los anteriores protagonistas, posee adiestramiento militar. Gracias a esto, la jugabilidad del DLC varía con respecto al título base, pues se centra más en la acción y las armas de fueg, que esta vez no serán tan escasas. Si te gusta más la adrenalina que el terror y quieres conocer la historia de Ryder, este DLC te merecerá la pena. ■





800 MP | 9,99 €

D.I.: Ryder White
Des: **Techland**

7.8



Todos los atajos para triunfar

Un mes más os dejamos con los mejores trucos para disfrutar al máximo de vuestros videojuegos preferidos. Sin pasarlo mal, ahorrando tiempo y desbloqueándolo todo.



TES V: Skyrim



Como suele ser habitual en los juegos de rol de este tipo, siempre hay trucos, glitches o bugs de los que sacar provecho. Lo que os vamos a contar aquí funciona a día de hoy, pero siempre es posible que estos trucos se arreglen con una actualización.

Cómo robar fácilmente: Es muy sencillo. Lo único que tienes que hacer para poder robar a tus anchas sin que se enteren aunque estén en la misma habitación que tú es lo siguiente: coloca un cubo o cualquier otro tipo de recipiente sobre la cabeza de aquella persona que esté cerca y que pudiera incriminarte. De esta manera le taparás la visión y podrás llevarte todo cuanto desees.

Cómo conseguir experiencia infinita: En este caso si lo que quieres es subir de nivel rápidamente, haz lo siguiente. Tras hablar con un entrenador de gremio para que te ayude a potenciar una habilidad, pídele realizar acto seguido un intercambio y recoge el dinero que habías invertido en la lección anterior. Lo puedes hacer todas las veces que consideres oportunas.

Cómo conseguir una casa gratis: El primer paso es el más arduo. Consigue el dinero necesario para comprar una casa. Una vez lo tengas ya en tu bolsillo, encuentra a un vendedor. Ante todo asegúrate de que estáis cerca de un objeto para almacenar el dinero. A continuación, hablar con el vendedor y dile que estás interesado en adquirir dicha vivienda. Acepta la opción de compra y rápidamente pulsa retroceso y dirígete al objeto anteriormente mencionado para guardar todo el oro. Una vez hayas realizado esta acción, sal del inventario y verás como te aparece un mensaje de que ya tienes en tu poder la llave de la casa. Ahí tienes ya tu hogar completamente gratis.

Cómo duplicar armaduras: Lo único que tienes que hacer es lo siguiente. Dirígete a tu casa de Solitude, coloca cualquier pieza de la armadura en el maniquí donde se deja el equipo. Rápidamente recupérala antes de salir del menú. Sal de la vivienda y vuelve a entrar para que la pieza que habías colocado esté tanto en tu inventario como en el lugar donde la habías puesto anteriormente.







WWE'12

Desbloquear luchadores:

› **Brock Lesnar**: Gana la primera lucha.
› **Arn Anderson**: Juega a la historia de Villano en el Road to WrestleMania, en la escena en backstage previa al PPV WWE Royal Rumble 2011.
› **Edge**: Juega a la historia de Villano en el Road to WrestleMania, en la escena en backstage previa al PPV WWE Royal Rumble 2011.
› **Stone Cold Steve Austin**: Gana y defiende con éxito el WWE Championship o en la escena previa a WWE WrestleMania 27.
› **Sin cara**: Convertirse en el campeón intercontinental.
› **Demolition (Ax y Smash)**: Convertirse en el campeón WWE Tag Team.
› **Kevin Nash**: Juega a Road to WrestleMania en el episodio de Outsider cuando éste ataque a Triple H en su camerino.
› **Vader**: Derrota a Vader después de luchar con Tyson Kidd en Road to WrestleMania en "Hero Story".
› **Eddie Guerrero**: Juega a Road to WrestleMania bajo "Hero Story" después de luchar contra Rey Mysterio como Eddie Guerrero.
› **Booker T**: Juega a Road to WrestleMania en "Hero Story" después de que aparezca en la lucha entre Jacob Cass y Husky Harris.
› **The Road Warriors (Animal y Hak)**: Juega a Road to WrestleMania en "Hero Story" después de que Animal aparezca en la lucha entre Jacob Cass y Kofi Kingston.
› **Ricky "The Dragon" Steamboat**: Juega a Road to WrestleMania en "Hero Story" justo en la escena previa al Royal Rumble.
› **Mr. McMahon**: Juega a "Hero Story". Podrás desbloquearlo en la escena previa a un Steel Cage Match.
› **Goldust**: Después de que derrotes a Cody Rhodes, su oponente saldrá a atacarlo, pero Goldust va a ayudarlo, consiguiendo así desbloquearlo.
› **Michelle McCool**: Declárate vencedor del WWE Divas Championship.

Desbloquear un nuevo campeonato:

Si quieres variar un poco de los mismos torneos de siempre, aquí te dejamos la forma de desbloquear un nuevo campeonato de WWE.



Para acceder a este campeonato, lo que debes hacer es lo siguiente. Selecciona "Mi WWE" en el menú principal del juego. A continuación, pulsa en "Opciones" y posteriormente en "Códigos".

Una vez en la pantalla de trucos mete el código "OhHellYeah!". Ya tienes el modo de pesos pesados "The Attitude Era".

¡Mándanos TUS TRUCOS y podrás ganar un JUEGO y ayudar a otros!

3DS

Super Pokemon Rumble

Si quieres obtener nuevos Pokemon Legendarios para añadir a tu colección, deberás encontrar un número determinado de jugadores que cuenten con el StreetPass.

Dependiendo del número de personas que encuentres, desbloquearás unas criaturas u otras.

Conseguir Pokemon Legendarios:

› **Uxui (Sun-Dappled Bank, Zona del lago)**: 2 personas.

› **Mesprit (Soothing Shore, Zona del lago)**: 5 personas.

› **Azelf (Simmering Lake, Zona del lago)**: 10 personas.

› **Manaphy (Rugged Flats, Zona de la playa)**: 20 personas.

› **Phione (Rugged Flats, Zona de la playa):** 20 personas.

› **Jirachi (Firebreathing Mountain, Zona de la torre)**: 40 personas.

› **Celebi (Everspring Valley, Zona del bosque)**: 60 personas.

› **Mew (Sunny Seashore, Zona de la factoría)**: 80 personas.

› **Shaymin "Tierra" (World Axle Underground 2F, Zona de hielo)**: 100 personas.

› **Shaymin "Aire" (World Axle Underground 1F, Zona de bosque)**: 120 personas.

› **Victini (World Axle Underground 2F, Zona de la torre)**: 150 personas.

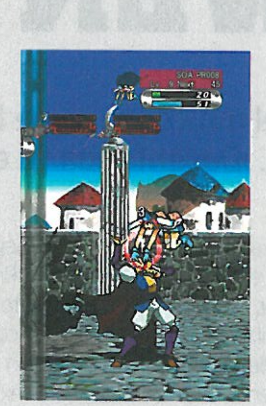
Guardian Heroes (360)

Desbloquear accesorios para el avatar:

Para conseguir tanto el casco como la camiseta, solo debes hacer lo siguiente. Es muy sencillo:

› **Casco de Guardian Heroes**: Debes obtener 360 puntos en el Modo Arcade.

› Camiseta de Guardian Heroes: Tendrás que desbloquear al menos 30 personajes en el Modo Historia.



NBA Jam (PS3 y 360)

Desbloquear dos nuevos personajes:

Si quieres tener disponibles para jugar a Michelle Beadle y Colin Cowherd, haz lo siguiente.

En la pantalla de introducir las iniciales, ponle al Jugador 1 "ESP" y al Jugador 2 "NSN".

Ahora dirígete a la pantalla de "Seleccionar Equipo" y escucharás un sonido que te confirmará que ya tienes a estos personajes.





Wii

Boom Street

El distrito Fortuna cuenta en su haber con cuatro personajes desbloqueables. ¿Qué hay que hacer para conseguirlos? Lo siguiente.

› **Jessica Albert**: Queda en el primer o segundo puesto en la Guarida de Luis Candelas.
› **Princesa Peach**: Queda en primer o segundo lugar en el Castillo de Peach.
› **Dragonlord y Patty**: Queda en primer o segundo lugar en los tableros especiales que aparecen como rivales de la CPU o superando con éxito los 18 tableros del juego.

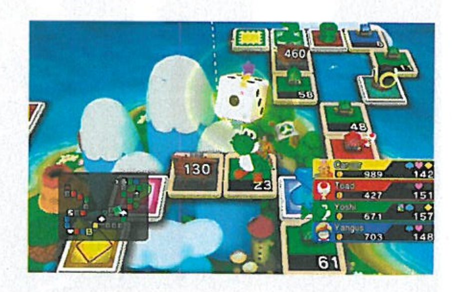
Aparte de cumplir con lo anteriormente mencionado, también hay que tener en cuenta que se puede dar el caso de que sea necesario que el personaje que queremos desbloquear quede en el tercer o cuarto puesto. Además, se debe realizar en el modo Tour, y funcionará tanto con las reglas fáciles como con las normales.

Cómo conseguir nuevos tableros:

Para disponer de un nuevo tablero es necesario superar los seis tableros del Tour Dragon Quest y los de Tour Super Mario. Una vez que hayas superado con éxito los doce tableros, desbloquearás el primer tablero del Tour Especial y para desbloquear los próximos cinco tableros, es necesario superar el tablero anterior al que queramos desbloquear.

Cómo conseguir nuevos objetos en la tienda de ropa:

Se obtienen completando tableros en el modo Tour. Cuanto mejor quedes en cada uno de los tableros, más productos tendrás disponibles. Hay objetos exclusivos tanto para reglas de nivel fácil como para reglas normales.



360 Joe Danger

Encontrarás 25 medallas, 15 en el Modo Carrera y 10 en el Laboratorio. Según las que recolectes desbloquearás unos extras u otros.

- Traje del mono Chuckles: 2 medallas Pro.
- Traje de pollo: 4 medallas Pro.
- Imagen de Joe Danger: 5 medallas Pro.
- Traje de Sir Cabezahueso: 6 medallas Pro.
- Traje rosa picante: 8 medallas Pro.
- Traje de Joe-rónimo: 10 medallas Pro.
- Traje del mono Knuckles: 13 medallas Pro.
- Traje de caballero maldito: 16 medallas Pro.
- Traje de Cock-a-Doddle: 20 medallas Pro.
- Imágenes de Medallas Pro: obtén las 25 medallas Pro.

iOS> SoulCalibur

El mítico juego de lucha regresa a tu iPhone

ESPADAS Y ALMAS VUELVEN AL RING

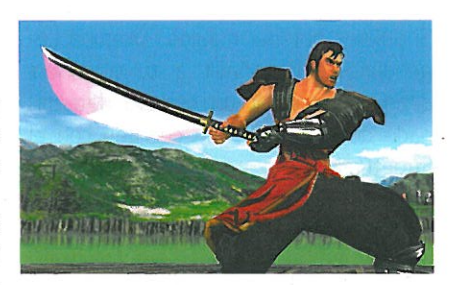
Namco ha adaptado el mítico juego de Dreamcast a los dispositivos de Apple. ¡Desenfunda tu espada!

Aunque Namco había lanzado *Soul Edge* en 1995, fue con el lanzamiento de ***SoulCalibur***, cuatro años después, cuando la saga se hizo archifamosa y adoptó su nombre definitivo. Aquel título apareció, además de en formato arcade, en exclusiva para la Dreamcast de Sega, convirtiéndose en uno de los mejores títulos de la plataforma. Entonces nació la leyenda y ahora llega el juego completo y original en formato iOS.

Esta versión de ***SoulCalibur*** parte de aquella mítica versión original de Dreamcast, con una mejora gráfica sustancial gracias a la alta definición, e incluyendo a sus 19 personajes (diez de ellos disponibles desde un principio y otros nueve que hay que desbloquear). Los modos que incluye el juego son los originales Arcade, con los modos historia de todos los personajes; Time Attack, donde cuenta nuestro tiempo en acabar con cada enemigo; el modo Survival, con un asalto por combate, y un nuevo modo Extra Survival, en el que gana el jugador que pega el primer golpe. También hay un modo Práctica para aprender todos los movimientos de cada personaje y un modo Museo, con vídeos y demás extras.

Esta versión portátil del juego muestra un aspecto extraordinario y cuenta con un genial sistema de control que, además, es totalmente personalizable. El joystick de ocho posiciones y los cuatro botones pueden colocarse en pantalla donde más cómodo nos resulte. También podemos hacerlos más o menos transparentes por si preferimos verlos bien o que molesten lo menos posible a la hora de ver el combate.

Tras unas cuantas horas aporreando la pantalla hemos vuelto a disfrutar del espíritu arcade del juego original, tal vez uno de los mejores juegos de lucha realizados hasta la fecha. Y es que la gran variedad de espadas y demás armas blancas de este juego, la posibilidad de moverse en ocho direcciones por los escenarios y la jugabilidad que añade echar a los contrincantes del ring siempre nos han cautivado. ■









SoulCalibur

Desarrollador: **Namco Bandai**
Precio: **9,99€**
Lanzamiento : **Ya disponible**

9.6

Alucinamos con Numberlys para iOS, una aventura, un juego y un misterio que enseña el vocabulario.



Android, iOS> Grabatron

EL GANCHO QUE VINO DE MARTE

¿Siempre has querido abducir vacas y crear el caos en la población? Ahora puedes hacerlo con este juego.

Este mes nos hemos encontrado con un alocado lanzamiento en la Apple Store y en el Android Market que tenemos que recomendar en esta sección sin discusión posible. Se trata del juego *Grabatron*, un título genial en el que manejamos a un ovni que llega a la Tierra con intenciones muy hostiles. Manejaremos la nave moviendo nuestro móvil y tocando la pantalla, y desplegaremos un útil gancho que lo agarra todo. Con él podemos abducir hombres, vacas, cerdos o cabras (para mantener nuestra energía) o agarrar cualquier objeto para lanzarlo contra nuestros enemigos o para hacer explotar cualquier cosa grande y explotable. El juego es tremendamente divertido y con ese toque de peli de serie B tan genial. ■



AGARRA LO QUE PUEDAS y arrójalo contra los humanos que quieren acabar contigo.

Grabatron

Desarrollador: **FGOL**
Precio: **0,79€ (iOS); 1,54€ (Andr)**
Lanzamiento : **Ya disponible**

8.8



iOS> The Treasures of Montezuma 3

COMBINANDO FICHAS DE COLOR

Seguro que este juego te suena; y es que *Montezuma* es uno de los juegos de puzles más exitosos de los últimos años. Sus dos entregas anteriores han conseguido vender más de un millón de unidades físicas y más de 60 millones de descargas, y han llegado a iPhone, Mac, Android, Java y hasta a Nintendo DS.

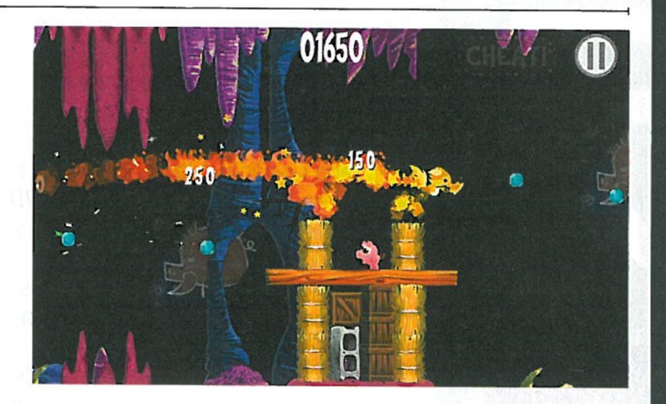
Montezuma 3

Desarrollador: **Alawar**
Precio: **1,59€**
Lanzamiento : **Ya disponible**



8.6

Montezuma 3 sigue la dinámica de sus antecesores, pero con mucha más diversión. Combina fichas de colores contrarreloj para superar los más de 160 niveles arcade, 42 niveles de puzle y sus dos dificultades diferentes. Pero esta tercera entrega llega con nuevos Tótems de Poder, que permiten combinar diferentes fuerzas a nuestra elección para eliminar fichas de la pantalla de un solo plumazo. Un puzle increíblemente adictivo que a nosotros nos tiene enganchados noche y día. Compatible con Game Center y OpenFeint. ■



iOS, Android> Wolf Toss

LOS TRES CERDITOS

Ya hemos visto unos cuantos clones de *Angry Birds*, con mejor o peor resultado, pero hoy tenemos que recomendarte este que acaba de aparecer para iOS y Android. Se trata de un juego basado en el famoso cuento de los tres cerditos y el lobo feroz. El de "soplaré y soplaré y tu casa derribaré", solo que aquí el lobo se deja de soplidos y tira de todo un arsenal que parece sacado de la factoria 'ACME' para acabar con los malditos cochinos.

Como ya hemos avanzado, el juego parte de la jugabilidad del mítico *Angry Birds*, pero añade múltiples variaciones, como diferentes puntos de lanzado que hay que ir alcanzando a lo largo de cada nivel, diferentes power-ups para armar al lobo y hasta una ruleta de trucos que podemos desplegar cada cierto tiempo. Por supuesto, los cercitos se refugian tras cabañas de paja, madera o ladrillo, según sus ganas de trabajar. Cuenta con 144 niveles y tres niveles de dificultad y ¡es gratis! ■

Wolf Toss

Desarrollador: **Zipline Games**
Precio: **Gratis**
Lanzamiento : **Ya disponible**

8.0

RECOMENDADO

EQUIPOS
ASUS HD 7970

UN SALTO EN LA TECNOLOGÍA GRÁFICA

A la espera del próximo movimiento de nVidia, AMD se adelanta a la fabricación en 28nm con su nueva serie HD 7970.

Web: www.pccomponentes.com **Precio:** 483€

La nueva joya de la corona de AMD, con 3GB de memoria GDDR5, la *ASUS HD 7970* con arquitectura 28nm es la gráfica más potente del mercado para gamers y amantes del vídeo.

Anticipados ya desde hace un año, los nuevos procesadores gráficos de AMD incorporan el proceso de fabricación 28nm, que mejora la eficiencia de los componentes, rebaja su temperatura y ofrece un rendimiento mejorado respecto a las generaciones anteriores. La tarjeta gráfica *ASUS HD 7970* integra 3GB de memoria GDDR5, mejorando la experiencia visual con resoluciones superiores, texturas más detalladas y más imágenes por segundo. La interfaz de la memoria se ha ampliado con un bus a 384 bits que se ocupa de acelerar las transmisiones de datos entre la tarjeta y la placa base.

Para exprimir al máximo el potencial de la nueva tecnología GPU, ASUS ha incluido la versión mejorada de la utilidad GPU Tweak. Esta aplicación permite modificar la velocidad del reloj, los voltajes y el rendimiento de los voltajes de hasta cuatro tarjetas gráficas, lo que la hace ideal para configuraciones CrossfireX. Además, los modos estándar y avanzado aseguran una experiencia a medida de cualquier tipo de usuario. Gracias a la sincronización del reloj GPU y los voltajes, ASUS GPU Tweak permite ajustar y acelerar la gráfica de un modo muy intuitivo. Además, la posibilidad de pasar de 2D a 3D y el modo bloqueo para asegurar benchmarks superiores del modo 3D, lo que resulta en un sistema de testeo más fiable y puntuaciones más altas para amantes del overclocking. La utilidad también incorpora actualizaciones automáticas tanto de la BIOS como del controlador y un sistema de monitorización que muestra toda la información de los parámetros. ASUS ha trabajado conjuntamente con Techpowerup para integrar su reconocido programa GPU-Z en la aplicación GPU Tweak, lo que mejora la fiabilidad de los datos.

Dada la mayor velocidad potencial para la transmisión de datos, esta innovación sienta precedente para radicales mejoras a nivel de rendimiento. Además, el rendimiento de la *ASUS HD 7970* mejora la efectividad de la tecnología multipantalla AMD Eyefinity.



"La HD7970 supone el salto a la tecnología de 28nm en la fabricación de gráficas por parte de AMD"

Por Duardo
VARIADITO, OIGA

La Navidad ya pasó. Eso es así, pero las compañías siguen empeñadas en ponernos los ojos como platos con las novedades que nos presentan: nueva tecnología gráfica de AMD, cajas de ensueño, PS Vita... ¿Quién da más?

¿SABÍAS QUÉ... ASUS HD 7970

...incorpora la nueva interfaz PCI Express 3.0 que supone el doble de ancho de banda respecto a su predecesora?

... la nueva tecnología mejorada Eyefinity permite utilizar hasta seis monitores distintos con la misma tarjeta gráfica?

NZXT SWITCH 810 HYBRID

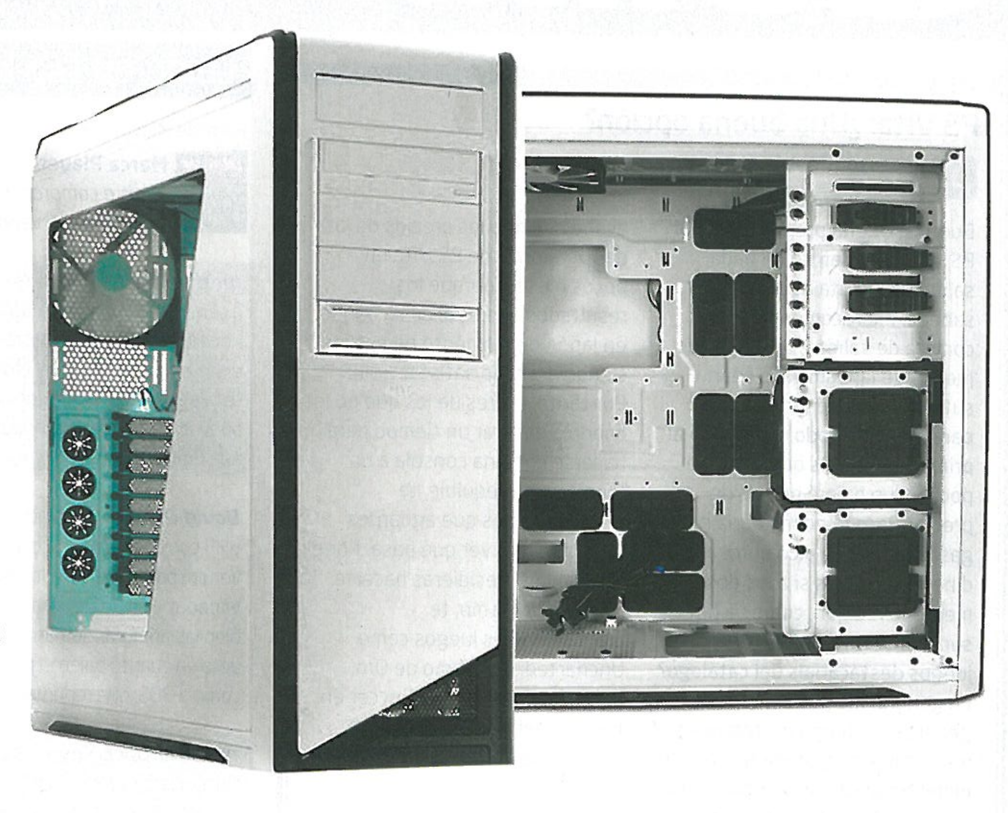
UN LUJO DE CAJA PARA PC

NZXT imprime un estilo muy particular a sus cajas. Vamos, que son totalmente reconocibles. La nueva Switch 810 es un lujo, tanto en negro como en un blanco super elegante.

Web: www.nzxt.com **Precio:** 169,90€

Esta caja presenta un formato gran torre, ideal para los usuarios amantes de los mejores componentes para montar su PC. A nosotros nos ha encantado la disposición interna con compartimentos para discos duros y sus 9 slots de expansión.

La caja se comercializa en dos colores: el blanco y el tradicional negro. La *NZXT Switch 810* viene cargada de prestaciones: 2 puertos USB 3.0 frontales, un interruptor para encender un LED en la parte trasera de la caja, hasta 10 posibles ventiladores, 9 slots de expansión, 4 bahías de 5'25 externas y 6 internas de 3'5. Las opciones de instalación son muchas, gracias a su área completamente diáfana y, además, colocar refrigeración líquida será muy sencillo pues viene preparada completamente para ello. Su precio: 169,90€.



FUNDA PS VITA

PROTEGE TU PORTÁTIL

Web: www.ardistel.com **Precio:** Desde 14,95€

Todavía no la tenemos en nuestras manos, pero sabemos que muchos la ansiáis con intensidad y pronto la tendréis. Y como lo sabemos, y también el uso que le vais a dar, os traemos esta pedazo de funda de nuestros amigos de Ardistel para proteger vuestro ocio portátil. La funda, además de estar totalmente licenciada por Sony, posee un interior acolchado para máxima seguridad, espacios para guardar hasta cinco cartuchos de juegos y un bolsillo malla para accesorios adicionales.



HD PRO WEBCAM C920

CONVERSACIÓN HD

Web: www.logitech.com **Precio:** 99€

La webcam HD Pro C920 de Logitech ofrece un vídeo de alta calidad y definición, si te dispones a grabar tus recuerdos de las vacaciones o te conectas con tus amigos en Skype. Es capaz de capturar videoclips de alta definición de 1080 píxeles y fotografías de hasta 15 megas gracias a su óptica Carl Zeiss. Además, la cámara incluye dos micrófonos a ambos lados que capturan audio natural en estéreo. Asimismo, su tecnología Fluid Crystal de Logitech hace que los vídeos sean más reales y con más detalle y calidad en las imágenes, de esta manera tus seres queridos podrán percibirte y escucharte como si estuvierais teniendo una conversación en persona.

Un lujo para los amantes de las videoconferencias de calidad. ¿A qué esperáis?



Comunidad

PlayStation

PS Vita: ¿Una buena opción?



Ernesto Bravo
e-mail

Buenas. Quería preguntaros por PS Vita, que dentro de nada saldrá a la venta aquí. Quería saber si me recomendáis su compra de salida. ¿Veis que sus juegos de lanzamiento sean suficientemente buenos como para gastarse todo ese dinero al principio? ¿Creéis que venderá poco y que bajará pronto de precio? Porque no me haría gracia gastarme 300 y pico euros más el dinero en juegos si a los dos meses la rebajan, como ya ha sucedido otras veces. ¿Qué juegos destacaríais del catálogo? En general me gustan todos los géneros, no tengo preferencias. Y una última cosa, ¿habéis probado lo del traspaso de partidas de la portátil a la PS3? ¿Funciona bien? Os doy las gracias por adelantado. Un saludo.

Respuesta:
Saludos Ernesto. La pregunta que nos planteas es francamente difícil de responder. Recuerda que en última instancia debes ser tú el que decida si es conveniente o no gastarse el dinero en una consola en los tiempos que corren. Sin embargo, si tu economía te lo permite y quieres realmente nuestra opinión, te diremos que, aunque la consola es una maravilla y hay juegos de lanzamiento muy interesantes y divertidos, es probable que Sony acabe bajando los precios de las dos versiones de PS Vita en pocos meses, porque los resultados que está cosechando en Japón de momento no están siendo del todo satisfactorios. Por tanto, si eres de los que no le importa esperar un tiempo para hacerse con una consola a un precio más asequible, te recomendamos que aguantes unos meses a ver qué pasa. Por el contrario, si decidieras hacerte con ella ya mismo, te propondríamos juegos como Uncharted: El Abismo de Oro, Little Deviants o FIFA Soccer en función del tipo de juego que más te guste.

Por último, en cuanto al traspaso de partidas, decirte que hasta el momento funciona a la perfección. Con tan solo enchufar el cable USB que viene incorporado con la portátil a nuestra PS3, podremos acceder desde la aplicación 'Gestor de contenido' a todos nuestros datos almacenados en la misma y traspasar de una a otra cualquier información, incluyendo música, vídeos y juegos descargados en PSN, además de las partidas guardadas. Después podremos usar la aplicación 'Uso a distancia' para jugar en nuestra Vita a las partidas de PS3 desde una ubicación alejada de ésta.



Leído en Facebook

Perfil de Marca Player



Marca Player
¿Vais a comprar PS Vita? ¿Pensáis que venderá bien?

Juanfra Torres-Chica: Se va a hinchar a vender porque aporta suficientes novedades. La 3DS como competidora directa va a medio gas y lleva un catálogo fuerte de juegos que la apoyan. Yo voy a esperar para comprarla aún un tiempecito.

David Ochoa: Reservada la versión WIFI con el regalo de la cartera. Se vendrá para casa con Uncharted, Wipeout y Little Deviants. No venderá bien las primeras semanas por la crisis, pero en cuanto bajen el precio, le pasará como a 3DS, que repuntarán sus ventas.

Matt Murdock: Reservada con Uncharted (claro) y Ultimate Marvel vs Capcom 3. Contando los días...

Néstor Huerga: Eso de que se hinchará a vender...estamos hablando de casi 300€ por una portátil cuando una PS3 cuesta bastante menos. Es una pedazo máquina, pero la economía no creo que esté para grandes lujos (¿cuánto tardaron en bajar de precio la 3DS?). Ya hay rumores de rebaja en Japón, así que de momento a la espera, quizás en Navidad.

David Vázquez: Se la va a pegar de manera brutal hasta que no la pongan a 180 pavos.

Julio González: Pues yo ni de salida, ni de llegada. No tengo previsto comprar una portátil. De comprarme una sería PS Vita por todo lo que ofrece como máquina, pero de comprarla ahora me da que me pasará como con otras: que al poco tiempo acaban en el cajón sin darle uso.

Mauri Saldarriaga: Por supuesto que me la compraré, con el único juego que te da diversión para meses y no solo unas horas: ¡¡FIFA12!!

PC/MAC



Andrés Pardo
e-mail

Buenas chavales, tengo un problemilla entre manos. Tras mi reciente adquisición de la Ed. Coleccionista de The Witcher 2, después de unas horas de juego, mi PC no rinde y la alarma de temperatura alcanza su límite (además de que huele a quemadillo). El caso es que mi renovación de PC está cerca y quiero comprarme un i5 2500K o un AMD FX Bulldozer 8120 (8 núcleos a 3.1GHz, TDP de 125W).
Quería saber de una placa base que rindiera bien. Tenía pensado una Asus P8P67 B3 para el i5, pero, ¿qué placa base me recomendáis para ponerle al AMD FX Bulldozer?
Además, la tarjeta gráfica también quiero cambiarla. Tenía pensado una Asus GeForce GTX 560 de 1GB. ¿Me recomendáis alguna que no se salga mucho de ese precio? ¿O esa misma estaría bien para ir jugando de forma decente? ¿Qué equipo me recomendaríais más? ¿El del i5 o el del AMD FX Bulldozer?
¡Muchas gracias por la ayuda!

Respuesta:
¡Saludos Andrés! Por de pronto, nos preocupa enormemente que se te caliente tanto la gráfica. ¡Mucho cuidado! El olor y demás detalles no son por un rendimiento excesivo, puesto que, sencillamente, el juego te iría lento. Se trata, sin duda, de un problema de refrigeración o de obstrucción en la libre circulación del aire en tu equipo. ¡Mira eso bien!

En cuanto al cambio, cualquiera de las dos opciones son válidas y el i5 2500K está dando muchas alegrías tanto a lectores como a algún redactor que otro por aquí. El AMD FX Bulldozer 8120 es un maquinón también que te dejará muy contento. Una buena opción de placa para ese micro es la Asus Crosshair V Formula, que es un bicho absoluto y te dará muchas satisfacciones. Al nivel de la P8 que comentas, tienes también la serie

CÓMO PARTICIPAR

Manda un mail con tus datos y el texto a:
marcaplayer@unidadeditorial.es
con el asunto: **PC, Sony, 360 o Nintendo**
El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de Datos.



M5A99x que te dará buen resultado sin invertir tanto.

Es difícil recomendarte uno de los dos equipos, el AMD es muy potente en ciertos test sintéticos, sobre todo de renderizado, pero claro, un Intel i5 2500K es de los más utilizados. Al final, la respuesta la tiene el de siempre: el presupuesto.

En cuanto a la gráfica, esa 560 te dará muchas alegrías, sin duda. ;-)

3 Jorge Mateos
e-mail

Hola Marca Player. Primero quisiera felicitaros por la gran revista que hacéis. Me gustaría comprar un juego para ordenador pero temo que mi ordenador no lo soporte. Mi equipo es el siguiente:
HP Pavilion con un procesador Inter Core 2 Duo 2,8GHz 4 GB de memoria RAM y una tarjeta gráfica ATI Radeon HD 4650. Estaba pensando entre el Rage y Dead Island. ¿Los soportará mi PC? ¿A qué resolución? ¿Cuál de ellos me recomendáis?
Gracias por anticipado y un saludo.
Respuesta:
Saludos, Jorge. El problema de los equipos premontados son sus pocas posibilidades de expansión. Si quisieras ampliar la gráfica, te verías muy limitado.
En el caso que nos apuntas, ese equipo está algo por debajo de las exigencias actuales, aunque en memoria RAM vas absolutamente sobrado, eso sí. Pero tu gráfica no va a dar la talla en ninguno de los dos juegos. Como mucho, en niveles bajos y con resolución también baja. No nos especificas la resolución nativa de tu monitor, pero a 1680x1050 no te llegará, mucho menos fluido. Además, las características de tu microprocesador son las justas para las exigencias técnicas de ambos juegos.
¡Sentimos ser heraldos de malas noticias, amigo Jorge!

Xbox 360



4 Ferrán Cañas García
e-mail

¡Buenas Playeros!

Tengo una sola preguntita para vosotros.
¿Square Enix tiene intención de lanzar un remake en HD de los Final Fantasy como están haciendo muchos (por ejemplo: Metal Gear) para Xbox?
Gracias. Y por cierto, me encanta vuestra revista, ¡seguid así!

Respuesta:
En este caso tenemos malas noticias para ti, ya que Square Enix no tiene previsto hacer una recopilación de anteriores Final Fantasy para la actual generación de consolas. Sin embargo, puedes encontrar remakes de los primeros títulos de esta franquicia en Nintendo DS. Respecto a los juegos más recientes, podemos decirte que Final Fantasy X recibirá las próximas Navidades un remake para PS3 y PS Vita, pero nada de Xbox 360. Por supuesto, no hay ninguna noticia del esperadísimo remake de Final Fantasy VII, aunque no sería de extrañar que se acabase anunciando durante este mismo año.

5 Rafa Muñiz
e-mail

Hola gente de Marca Player. Hay un tema que estoy leyendo últimamente y que empieza a preocuparme. Me refiero al problema con los robos de cuentas en Xbox Live. ¿Qué está sucediendo exactamente? Seguro que vosotros tenéis más clara la situación que los cientos de foreros que hablan por hablar. ¿Existe peligro real de ver nuestras tarjetas o datos personales

Leído en Facebook

Perfil de Marca Player



Marca Player
¿Cómo veis el rumor del próximo Assassin's Creed en la Revolución de EE.UU.? ¿A vosotros dónde os gustaría que fuera?

Adrián Suárez Montero: Me parece que supondrá un giro de tuerca a la saga bastante radical, pero abrirá nuevas posibilidades jugables bastante interesantes. Personalmente me gustaría un Assassin's Creed ambientado en el Japón feudal.

Daniel Aldayturriaga: ¡¡Piratas!! Navegando por aguas del Caribe...

Carlos de la Torre: ¡¡En la Reconquista española!!

Antonio Macián Martínez: Mientras mantengan la calidad y amplíen las posibilidades de la saga, que la ambienten en la época que les plazca. Incluso en la época actual (aunque eso ya existe, se llama Splinter Cell xD).

Julio González: Muy repetido y quizá se haya abusado tanto en videojuegos como en películas, pero me encantaría ambientado en la II GM. Creo que incluso ha habido rumores al respecto pero me da que va a quedar en eso.

Davicito Leganés: A mí me gustaría en la época actual, para poder destrozar bancos y cajas europeas, reventar los mercadosss.

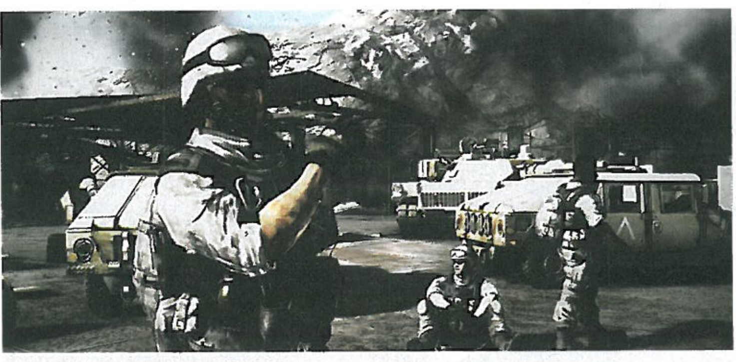
Skelethor Skorpion: ¡Nazis! Anda que no darían de sí las tramas en un Assassin's...Santo Grial y demás chorradas varias para encontrar como extras...

Patricio Antonio Aránguiz: Ya salieron los yankees...naaa, no me atrae que siempre todo los gringos.

Xavi Fernández: Japón, época feudal... Ezio-versus-samuráis-versus-ninjas...

robados como sucedió el año pasado con el servicio de Sony? Sinceramente, creo que deberían esforzarse más en buscar una seguridad más rígida y unas estructuras infranqueables. ¿Qué opináis? Gracias, esto es todo. ¡Un saludo a todos los miembros de esta revista y a sus lectores!

Respuesta:
El problema de seguridad en Xbox Live es muy simple y no se refiere únicamente a su sistema de juego, sino que nosotros mismos somos también algo culpables. Los robos de cuentas producidos en los últimos meses son fruto de la inocencia de los usuarios al encontrarse con situaciones de phising (suplantación de identidad en la red). Es decir, de jugadores que han recibido un mensaje privado en Xbox Live pidiendo ciertos datos privados para determinadas tareas o trucos.
Esta situación es además extensible al resto de la red, ya que podemos encontrar gran número de sitios que tratan de engañarnos para conseguir nuestros datos personales al imitar páginas web de bancos, compañías, etc. Si a esto añadimos la costumbre extendida de compartir una misma contraseña para varios sitios, obtendremos la clave del asunto. Lo mejor es actualizar nuestras contraseñas cada cierto tiempo y que para cada página sean completamente distintas. Por lo demás, creemos que Xbox Live es un sistema de juego relativamente seguro, nada que ver con lo que sucedió con Playstation Network el año pasado.



Nintendo


6 **Rubén Gutiérrez**
e-mail

Hola, me llamo Rubén y tengo 14 años. Leo siempre vuestra revista y siempre me gusta lo que leo en vuestros avances y análisis. Quería preguntaros sobre un juego que he visto en Internet para Wii llamado Heavy Fire: Afghanistan. ¿Quería saber si ese juego está ya a la venta o lo sacan este año?
Gracias. Un saludo.

Respuesta:
Hola Rubén. A ver, te explico: Heavy Fire es una saga que ya lleva tres episodios en WiiWare y que parece que va a tener continuidad. De momento, el episodio de Afganistán, Heavy Fire: Afghanistan, no está previsto que salga en nuestro país. Ya ha salido en Estados Unidos (y no solo en Wii, también en Xbox 360 y PS3) y lo puedes ver en tiendas online de ese país, pero no en España. Sin embargo, si eres nintendero y tienes paciencia, es probable que sí que nos llegue el próximo episodio que preparan de la serie y que verá la luz en 3DS. Se trata de Heavy Fire: The Chosen Few 3D que, según Mastiff, su editora, saldrá este mismo año 2012.
¡Un saludo!

Leído en Facebook

Perfil de Marca Player


Marca Player
¿Cuáles son para vosotros los bugs más desgraciados o más graciosos que habéis sufrido?

Ángel Martínez: Yo hace poco me descargué AMY de PS3 y mandé a la niña a por una tarjeta a un agujero. Me saltó una escena al ir a recogerla para que me la entregara y la niña apareció a mi lado sin tarjeta. Al volver al agujero para que la cogiera ya se quedó dentro y no salía hiciera lo que hiciera. Me tocó reiniciar el capítulo XD.

Fran Alcalá Heredia: En el FIFA cuando a algún jugador se le rompe la pierna o se hunde en el campo, son momentos de LOLOLOLOL. Pero nunca he tenido un bug muy problemático con ningún juego.

Carlos Santesteban Reclusa: A mí en FarCry. Al salir del búnker inicial había que descender hacia una playa desde la colina. En la playa había un embarcadero y algunas chocitas de madera y paja con cerdos, enemigos y todo. Pero, cuando estaba ya llegando casi a la altura de la costa, mi personaje se caía por debajo del terreno y caía, caía, caía... hasta que desaparecían en el infinito azul las siluetas de los enemigos y las casitas y los cerditos.

Julio González: Yo me quedo con uno de los bugs "simpáticos", al menos no es de los que te dejan un juego a medias o te toca reiniciar la partida... y es que ver a un hombre volando ante ti en Red Dead Redemption no tiene precio XD.

Óscar Treminio Gómez: Fallout 3. La doctora Madison Li era la clave para que pudiese entrar en la Ciudadela llamando al timbre, pero lo único que hacía era ir de un punto a otro caminando, y grabé todas las partidas en el mismo punto, así que perdí una partida de 20 horas. Luego al cabo de unos meses volví a empezar.

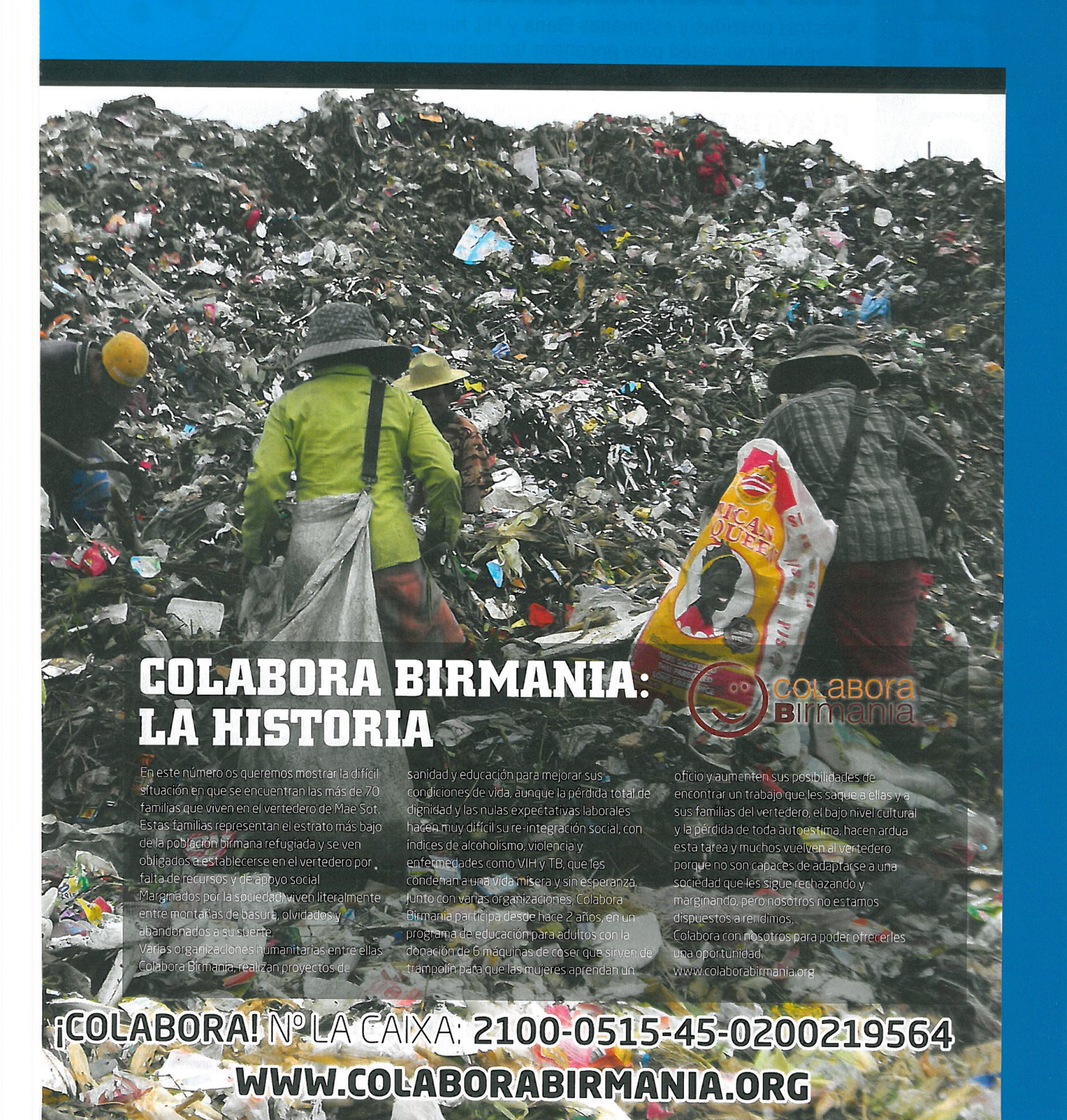
Concurso

¡ Sorteamos 5 *Soul Calibur V* para Xbox 360 + 5 fundas para iPhone !

Para los incondicionales de nuestra sección de comunidad y, gracias a Namco Bandai, sorteamos **5 copias para Xbox 360 de *Soul Calibur V***, acompañadas cada una de ellas, de una **funda exclusiva del juego para iPhone 4**.
¿Quieres llevártelo? Pues entra en el **Facebook** de **Marca Player** y escribe en el muro cuál es tu personaje favorito de ***Soul Calibur V***. Allí publicaremos los ganadores.







COLABORA BIRMANIA: LA HISTORIA
Colabora Birmania
En este número os queremos mostrar la difícil situación en que se encuentran las más de 70 familias que viven en el vertedero de Mae Sot. Estas familias representan el estrato más bajo de la población birmana refugiada y se ven obligados a establecerse en el vertedero por falta de recursos y de apoyo social
Marginados por la sociedad, viven literalmente entre montañas de basura, olvidados y abandonados a su suerte.
Varias organizaciones humanitarias entre ellas Colabora Birmania, realizan proyectos de sanidad y educación para mejorar sus condiciones de vida, aunque la pérdida total de dignidad y las nulas expectativas laborales hacen muy difícil su re-integración social, con índices de alcoholismo, violencia y enfermedades como VIH y TB, que les condenan a una vida mísera y sin esperanza.
Junto con varias organizaciones, Colabora Birmania participa desde hace 2 años, en un programa de educación para adultos con la donación de 6 máquinas de coser que sirven de trampolín para que las mujeres aprendan un oficio y aumenten sus posibilidades de encontrar un trabajo que les saque a ellas y a sus familias del vertedero, el bajo nivel cultural y la pérdida de toda autoestima, hacen ardua esta tarea y muchos vuelven al vertedero porque no son capaces de adaptarse a una sociedad que les sigue rechazando y marginando, pero nosotros no estamos dispuestos a rendimos.
Colabora con nosotros para poder ofrecerles una oportunidad.
www.colaborabirmania.org
¡COLABORA! Nº LA CAIXA: 2100-0515-45-0200219564
WWW.COLABORABIRMANIA.ORG

Guía de Compras

Los mejores juegos del mercado con todos sus precios



Los recomendados

Nuestras queridas y estimadas Elena y M.J. han estado navegando por la red para encontrar las mejores ofertas y poneros los dientes largos junto a los amigos de Xtralife.es.

PLAYSTATION 3



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Little Big Planet 2	29.95	9.5
2	Little Big Planet	29.95	9.5
3	Ratchet & Clank: A.	29.95	---
4	R&C: Atrapados...	29.95	8.7

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Gran Turismo 5	29.95	9.3
2	F1 2010	22.95	9.3
3	DiRT 3	39.95	9.2
4	F1 2011	37.95	9.0

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Street Fighter IV	22.95	9.6
2	Tekken 6	29.95	9.6
3	Marv vs. Capcom 3	22.95	9.3
4	SSFIV	29.95	9.2

Rol

		PRECIO	NOTA
1	TES V: Skyrim	65.95	9.6
2	Deus EX: HR	29.95	9.6
3	Mass Effect 2	29.95	9.5
4	Final Fantasy XIII-2	61.50	9.5

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Valkyria Chronicles	26.95	--
2	Endwar	12.99	8.5
3	Civilization Rev.	39.95	---
4	C&C Red Alert 3	17.95	8.0

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Rock Band 2	39.95	9.2
2	Rock Band Beatles	07.99	9.0
3	DJ Hero	32.95	9.0
4	Guitar Hero 5	29.95	9.0

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	Modern Warfare 2	29.95	9.7
2	Killzone 2	29.95	9.6
3	Bioshock	19.95	9.6
4	Killzone 3	29.95	9.5

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	FIFA 12	52.95	9.5
2	FIFA 11	29.95	9.4
3	NBA 2K12	42.95	9.2
4	Fight Night Cha...	29.95	9.0

PlayStation Store

		PRECIO	NOTA
1	RDR Undead N	9.99	9.4
2	SSF2THDR	14.99	9.2
3	Lara Croft GoL	12.95	9.2
4	Trine 2	s.c.	9.0

Acción

		PRECIO	NOTA
1	Red Dead R.	29.95	9.8
2	Uncharted 3	62.95	9.7
3	Uncharted 2	29.95	9.7
4	AC: La Hermandad	22.95	9.7

EL EXPERTO RECOMIENDA



Catherine

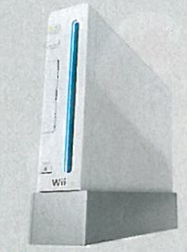


Alejandro P.
PLAYSTATION 3

YA VA SIENDO HORA de disfrutar de algo completamente diferente. Este título ofrece una aventura un tanto surrealista en ocasiones, repleta de puzles y de decisiones amorosas.



Wii



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	S. MarioGalaxy 2	49.95	9.8
2	S. Mario Galaxy	25.95	9.7
3	Kirby's Epic Yarn	32.95	9.5
4	New Super Mario	47.95	9.2

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Mario Kart Wii	49.95	8.1
2	Fórmula 1 2009	49.95	8.9
3	Driver: S. Fran.	49.95	8.7
4	NFS: Nitro	22.95	7.9

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Super Smash Bros	42.95	9.2
2	Tatsunoko vs...	22.95	8.9
3	WWE SD 2009	10.95	8.8
4	Castlevania Judg.	22.95	7.8

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Zelda: Skyward S.	49.95	9.9
2	M. Hunter Tri	49.95	9.6
3	Xenoblade Chr...	49.95	8.5
4	FF Chocobo's Dun.	36.95	8.2

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Little King's Story	39.95	9.0
2	Pikmin 2	29.95	8.0
3	Overlord Dark L	22.95	8.6
4	Animal Crossing	25.95	8.4

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Rock Band 2	07.99	9.2
2	Rock Band Beatles	22.95	9.0
3	GH: Metallica	29.95	9.0
4	Let's Tap	19.95	7.5

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	House of the Dead	29.95	9.5
2	MW Reflex Ed.	39.95	9.3
3	Metroid Prime Tril.	49.95	9.2
4	007: Golden Eye	29.95	9.0

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	FIFA 12	39.95	9.5
2	PES 2010	29.95	9.2
3	NBA 2K12	22.95	9.2
4	Grand Slam Tennis	39.95	9.0

Puzle

		PRECIO	NOTA
1	Boom Blox Smash	19.95	8.6
2	Rayman Raving	22.95	9.6
3	Trivial Pursuit	39.95	8.2
4	Pictionary	29.95	7.0

Acción

		PRECIO	NOTA
1	No More...2	22.95	9.0
2	Red Steel 2	29.95	9.0
3	Skylanders: S.A.	66.94	9.0
4	S.H. Shattered M.	29.95	8.9

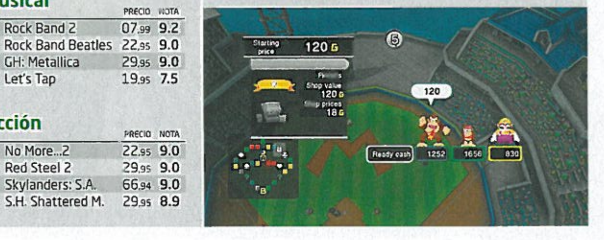
EL EXPERTO RECOMIENDA

Boom Street



Chema Antón
WII

SI OS GUSTAN LOS party game, aquí tenéis un título con aires de Monopoly y con personajes y escenarios de las franquicias de Mario y de Dragon Quest.



XBOX 360



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Prince of Persia	19.95	8.7
2	Tomb Raider Und.	22.95	8.7
3	Catherine	56.95	8.6
4	Rayman Origins	49.95	8.6

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Forza 3	29.95	9.5
2	Forza 4	59.95	9.4
3	F1 2010	22.95	9.3
4	DiRT 3	29.95	9.2

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Street Fighter IV	22.95	9.6
2	Tekken 6	22.95	9.4
3	Marv vs. Capcom 3	22.95	9.3
4	SSF IV	29.95	9.2

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Mass Effect 2	22.95	9.7
2	Deus EX: HR	29.95	9.6
3	TES V: Skyrim	65.95	9.6
4	Final Fantasy XIII-2	61.50	9.5

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Halo Wars	22.95	8.6
2	Endwar	12.95	8.5
3	Civilization Rev.	22.99	---
4	Tropico 3	49.95	8.3

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Rock Band 2	12.95	9.2
2	Rock Band Beatles	07.99	9.0
3	DJ Hero	22.95	9.0
4	Dance Central 2	39.95	9.0

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	Modern Warfare 2	29.95	9.7
2	Halo Reach	32.95	9.5
3	Bioshock	19.95	9.5
4	CoD: Black Ops	49.95	9.5

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	FIFA 12	52.95	9.5
2	FIFA 11	29.95	9.4
3	NBA 2K12	42.95	9.2
4	Fight Night Cha...	29.95	9.0

Xbox Live Arcade

		MPOINTS	NOTA
1	Braid	800	10
2	Shadow Complex	1200	9.5
3	RDR Undead N.	800	9.4
4	Limbo	1200	9.3

Acción

		PRECIO	NOTA
1	Red Dead R	29.95	9.8
2	Gears of War 3	52.95	9.7
3	AC: La Hermandad	22.95	9.7
4	The Darkness II	60.95	9.5

EL EXPERTO RECOMIENDA

Resident Evil: Operation Raccoon City



Juan 'Xcast'
XBOX 360

NUEVA ENTREGA QUE nos mete de lleno en el origen de la infección, en la que el escuadrón es fundamental para triunfar entre tanto zombi.



Entra en xtralife.es y usa el código de la siguiente página



te regala 10€ en Los recomendados



PS VITA



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	------	--.-	---
2	------	--.-	---
3	------	--.-	---
4	------	--.-	---

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	**WipEout 2048**	39.95	9.0
2		39.95	
3	------	--.-	---
4	------	--.-	---

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	**Reality Fighters**	29.95	7.9
2	------	--.-	---
3	------	--.-	---
4	------	--.-	---

Rol

		PRECIO	NOTA
1	------	--.-	---
2	------	--.-	---
3	------	--.-	---
4	------	--.-	---

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	------	--.-	---
2	------	--.-	---
3	------	--.-	---
4	------	--.-	---

Musical

		PRECIO	NOTA
1	------	--.-	---
2	------	--.-	---
3	------	--.-	---
4	------	--.-	---

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	------	--.-	---
2	------	--.-	---
3	------	--.-	---
4	------	--.-	---

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	**Everybody's Golf**	39.95	8.9
2	**Virtua Tennis 4**	49.95	8.7
3	------	--.-	---
4	------	--.-	---

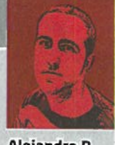
Puzle

		PRECIO	NOTA
1	**Little Deviants**	29.95	8.1
2	------	--.-	---
3	------	--.-	---
4	------	--.-	---

Acción

		PRECIO	NOTA
1	**Uncharted: GA**	49.95	9.3
2	------	--.-	---
3	------	--.-	---
4	------	--.-	---

EL EXPERTO RECOMIENDA



Alejandro P.
PS VITA

Uncharted: El Abismo de Oro

SI TIENES EN MENTE comprarte PS Vita, no puede faltarte esta nueva y espectacular aventura de Nathan Drake adaptada a la portátil.



NINTENDO DS



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Kirby: Mass Att...	39.95	8.9
2	Yoshi's Island DS	39.95	---
3	de Blob 2: The U...	14.95	8.5
4	Lego STW III	29.95	8.2

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Mario Kart DS	39.95	9.1
2	Trackmania DS	29.95	8.2
3	Grid	22.95	8.2
4	Moto Racer DS	22.95	7.8

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Bleach: BoF	18.95	8.3
2	Bleach: Dark Souls	39.95	8.1
3	Ultimate Mortal K.	28.45	7.2
4	WWE 2009	09.95	5.5

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Mario & Luigi: VCB	39.95	9.3
2	Inazuma Eleven	39.95	9.2
3	Chrono Trigger DS	32.95	9.0
4	The World Ends...	39.95	8.7

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	AoE: Mythologies	19.95	8.9
2	Civilization Rev.	19.95	8.8
3	Cookie Shop	18.95	8.6
4	Fire Emblem	17.95	8.5

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Rhythm Paradise	09.95	9.1
2	Maestro! Jump...	29.95	8.5
3	Guitar Rock Tour	09.95	7.7
4	GHoT: MH	39.95	7.2

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	Metroid Prime H.	09.95	8.4
2	Space Invaders Ex.	29.95	8.4
3	MW Mobilized	39.95	8.3
4	Big Bang Mini	29.95	8.0

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	FIFA Soccer 09	19.95	8.4
2	TH Proving Ground	29.95	7.8
3	New Int. T&F	39.95	7.3
4	Skate it	39.95	7.2

Puzle

		PRECIO	NOTA
1	Profesor Layton	39.95	9.5
2	Profesor Layton 3	39.95	9.1
3	Ghost Trick: Dete...	39.95	9.0
4	Profesor Layton 2	39.95	8.7

Acción

		PRECIO	NOTA
1	GTA: Chinatown W.	10.95	9.3
2	Zelda: Spirit...	39.95	9.2
3	Castlevania: OoE	39.95	9.0
4	SolaTorobo: RTH	39.95	8.6

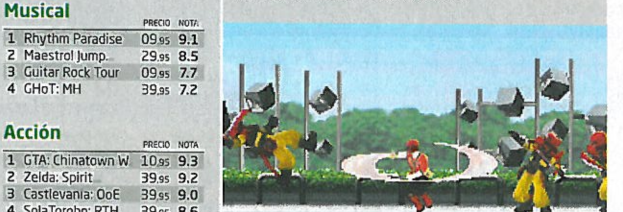
EL EXPERTO RECOMIENDA



Chema Antón
NDS

Power Rangers Samurai

¿QUIÉN NO HA QUERIDO ser un Power Ranger? Elige el rojo, azul, verde, amarillo o rojo, y, a poder ser, combate en equipo, porque te facilitará avanzar en la aventura.



NINTENDO 3DS

Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	S. Mario 3D Land	44.95	9.4
2	Sonic Generat.	49.95	8.4
3	S. Monkey Ball	32.95	6.8
4	Raving Rabbids	32.95	6.5

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Mario Kart 7	44.95	9.0
2	Pilotwings Resort	43.95	8.2
3	Driver Renegade	39.95	7.8
4	Ridge Racer 3D	42.95	7.7

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	DOA Dimensions	37.95	9.2
2	SSFIV: 3D Editi...	32.95	9.0
3	------	--.-	---
4	------	--.-	---

Rol

		PRECIO	NOTA
1	------	--.-	---
2	------	--.-	---
3	------	--.-	---
4	------	--.-	---

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Ninten...+Cats	44.95	8.1
2	------	--.-	---
3	------	--.-	---
4	------	--.-	---

Musical

		PRECIO	NOTA
1	------	--.-	---
2	------	--.-	---
3	------	--.-	---
4	------	--.-	---

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	------	--.-	---
2	------	--.-	---
3	------	--.-	---
4	------	--.-	---

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	PES 2012 3D	39.95	8.8
2	FIFA 12	44.95	8.2
3	DualPenSports	39.95	7.8
4	**Mario y Sonic JJOO**	49.95	7.8

Puzle

		PRECIO	NOTA
1	Pac-Man & G. Dim	39.95	7.6
2	Puzzle Bobble U	39.95	6.0
3	------	--.-	---
4	------	--.-	---

Acción

		PRECIO	NOTA
1	Ocarina of Time	43.95	9.5
2	Starfox 64 3D	44.95	9.3
3	Skylanders: S.A.	66.94	9.0
4	**MGS: Snake Eater**	39.95	8.9

EL EXPERTO RECOMIENDA



Chema Antón
3DS

RE: Revelations

UN TÍTULO QUE RECUPERA los aires más clásicos de la saga, junto a un control adaptado a la portátil más que digno (aunque recomendamos jugarlo con el Circle Pad Pro).



PC



MMO

		PRECIO	NOTA
1	WoW: Cataclysm	27.95	9.5
2	WoW: Lich King	22.95	9.5
3	Aion	29.95	9.2
4	Star Wars: TOR	54.95	9.0

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Burnout Paradise	12.95	9.5
2	DiRT 3	32.95	9.2
3	Pure	12.99	9.2
4	F1 2011	29.95	9.0

Aventura

		PRECIO	NOTA
1	H. Monsters II	19.95	8.5
2	Sam & Max	29.95	8.3
3	Sherlock Holmes	12.95	8.2
4	Dracula Origin	09.95	8.0

Rol

		PRECIO	NOTA
1	The Witcher 2	29.95	9.7
2	Mass Effect 2	12.95	9.6
3	Deus EX: HR	22.95	9.6
4	TES V: Skyrim	47.95	9.6

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	StarCraft II	47.95	9.9
2	Warhammer 40K	33.95	9.3
3	Empire Total War	39.95	9.3
4	Men of War: AS	19.95	9.2

Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Prince of Persia	22.95	8.7
2	Lego indy 2	22.95	8.3
3	iFluid	18.95	7.0
4	Up!	19.95	7.0

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	Modern Warfare 2	29.95	9.7
2	ARMA II	12.99	9.5
3	Battlefield 3	47.95	9.5
4	Modern Warfare 3	59.95	9.4

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	FIFA 12	22.95	9.5
2	FIFA 11	12.95	9.4
3	NBA 2K12	19.95	9.2
4	NBA 2K11	17.95	9.0

Puzle

		PRECIO	NOTA
1	Little Pet Shop	29.95	7.5
2	World of Goo	07.90	-.-
3	Crazy Machines 2	09.95	-.-
4	Line Rider Freest.	07.99	-.-

Acción

		PRECIO	NOTA
1	GTA IV	29.95	9.8
2	Batman Arkham A.	22.95	9.6
3	AC: La Hermandad	29.95	9.5
4	**The Darkness II**	49.95	9.5

EL EXPERTO RECOMIENDA



'Duardo'
PC

The Darkness II

Vuelve el chuletas de Estacado con un control mayor sobre su 'Oscuridad'. Un lujo de acción para los que les gusten los shooters en primera persona con ese otro estilo.



ENTRADAS PLATINUM

360,PS3
Deus Ex: Human Rev.



ENERO
29,95€

Es el momento perfecto para disfrutar de este fantástico y futurista action-RPG.

NDS
Spiderman: Edge of Time



FEBRERO
29,95€

El hombre araña debe enfrentarse a su mayor reto: tendrá que salvarse a sí mismo. Una aventura en la lucha contra el tiempo.

PS3,360,Wii
Cabela's: Adventure C.



FEBRERO
29,95€

Divertidos minijuegos en el campo al aire libre para jugar toda la familia. Entre ellos, tiro con arco, motos acuáticas, kayak...

PS3,360
Goldeneye: Reloaded EE



FEBRERO
39,95€

Edición especial del remake de Goldeneye 007, juego clásico de Nintendo 64, que marcó un antes y un después en los FPS.

Marca Player

XtraLife.es



DE DESCUENTO EN NOVEDADES Y PROMOCIONES

Marca Player y XtraLife te traen los mayores descuentos en el mundo de los videojuegos.

Plataforma	Juego	PVP	XtraLife	Precio	Código descuento
PS3	Asura's Wrath	60,99€	54,95€	44,95€	XLMARCA*SASUR*
XBOX 360	Asura's Wrath	60,99€	54,95€	44,95€	XLMARCA*XASUR*
PS3	Binary Domain	65,99€	61,95€	51,95€	XLMARCA*SBINDO*
XBOX 360	Binary Domain	65,99€	61,95€	51,95€	XLMARCA*XBINDO*
PS3	The Darkness II	60,99€	56,95€	46,95€	XLMARCA*SDARK2*
XBOX 360	The Darkness II	60,99€	56,95€	46,95€	XLMARCA*XDARK2*
PC	The Darkness II	50,99€	46,95€	36,95€	XLMARCA*PDARK2*

Infinity Pack de regalo*

Plataforma	Juego	PVP	XtraLife	Precio	Código descuento
PS3	Twisted Metal	50,99€	46,95€	36,95€	XLMARCA*STWIMX*
PS3	Resident Evil Operation Raccoon City	60,99€	56,95€	46,95€	XLMARCA*SRERAC*
XBOX 360	Resident Evil Operation Raccoon City	60,99€	56,95€	46,95€	XLMARCA*XRERAC*
PS3	SSX	71,99€	66,95€	56,95€	XLMARCA*SSSX*
XBOX 360	SSX	71,99€	66,95€	56,95€	XLMARCA*XSSX*
PS3	Catherine	60,99€	56,95€	46,95€	XLMARCA*SCATH*
XBOX 360	Catherine	60,99€	56,95€	46,95€	XLMARCA*XSCATH*

Incluye Twisted Metal Black*

Regalo DLC Renegade Weapons*

Cómo usar tus códigos descuento



Entra en la tienda ***www.xtralife.es*** y busca uno de los juegos en promoción. Añádelo a tu cesta y valídala.

Selecciona PAGAR si ya estás satisfecho con tu elección y crea un usuario si no lo tienes todavía.

Introduce tu código ***Marca Player*** en el apartado CÓDIGO PROMOCIONAL y el precio final se modificará automáticamente.

Entrega en 24h

Gastos de envío: SÓLO 2,99€

*Hasta límite de existencias ** Válido para versiones de la DSI XL amarilla/verde/azul ***Bundles de guitarra

Compra tus juegos habitualmente en ***www.xtralife.es*** y consigue suscripciones gratis a tu revista ***Marca Player*** y muchos premios más.

Cada código está limitado a 1 USO POR CLIENTE. Oferta no acumulable a otras promociones de xtralife.es. Válida hasta el 18 de marzo de 2012.


PERSONAJES ASÍ DE GRANDES, NECESITABAN UN CANAL MUY, MUY GRANDE
YA DISPONIBLE EN ABIERTO. SINTONÍZALO EN TU TDT.
EL ÚLTIMO SUPERVIVIENTE
NUEVA TEMPORADA
VIERNES 22.30H
REALIDAD A LO GRANDE
discoverymax.es
Discovery MAX ©2011
Discovery MAX™

> Próximo número

Descubre qué te vas a encontrar el mes que viene en tu revista Marca Player

25 años DANDO CERA

16 Marzo 2012

RESIDENT EVIL™
Operation Raccoon City

TODOS LOS CAMINOS LLEVAN AL INFIERNO

RESÉRVALO Y LLÉVATE GRATIS UN ¡PACK DE ARMAS! (LO NECESITARÁS, HAZNOS CASO)

* DEPENDE DE LA TIENDA RECIBIRÁS UN PACK U OTRO

DESDE EL 23.03.2012

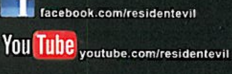


























www.capcom-europe.com